遊べる楽しい!! 新感覚パソコンゲームBOOK 登場!!

ディスクステーション

Disc Station 1

対応機種NEC PC-9801VM以降

5inchゲームディスク3枚付

Vol.1 記念大プレゼント

コンパイルからあっと驚きのアイテム大放出



ランチア・デルタでブッとばせ!!

ハイスピード・カーアクション『トランスボーダー』

メイズアクションゲーム『らっきょ食うカーバンクル』

使って楽しい動かして驚き!! アニメツール『電影動画塾』

スラップスティックロールプレイングゲーム『ディスクサーガ2』〜湯煙りに消えた美女たち〜

〝ぷよ道〟を極めたいキミに贈る

『なぞぷよ』&〝ぷよぷよ〟大特集!!

大魔王にチェックメイト!! タクティカルシミュレーションゲーム『デビルフォース』前編

子供部屋はおとぎの国『むーれくろーずるっぱ』

『マーベルパットゴルフII』超難物ゴルフゲーム ハイパー・グリーンへようこそ

RPGからパズルまで

愛・勇気・お笑いの補給にこの一冊!!

Disc Station 1

5インチゲームディスク付パソコンゲームBOOK

英知出版

ゲームを始める前に必らずお読み下さい

本ソフトが使用できる機種・機器は以下の通りです。

対応機種：NEC-PC9801VM以降
：連続した2ドライブ必要
：RAM640KB以上必要
：FM音源対応
：高解像度（400ライン）アナログディスプレイ必要

以下の機種には対応していません。

NEC-PC9801／E／F／M／U／VF／VM／UV／UF／UR／LV／CV／DO＊DO+／N／NV／HA／ラップトップ／ハイレゾ
EPSON-PC286U／LE／Note F／Note exective

トラブルシューティング

★ゲームが始まらない、動かない、変な現象が起きた…などの症状がでた場合はもう一度以下の項目に従って確認してください。

〔チェックポイント〕

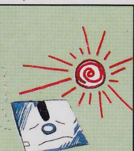
①パソコンの機種とソフト、メディアは合っていますか？　増設フロッピーディスクドライブでは、動作の保証を致しません。必ず内蔵のフロッピーディスクドライブでご使用下さい。
②周辺機器は正しく接続されていますか？　周辺機器のマニュアルを確認して下さい。
③不要な周辺機器の電源がONになっていませんか？　OFFでも動かない時は一度取り外してから再度、ゲームを起動させて下さい。

〔どうしても動かない場合は〕

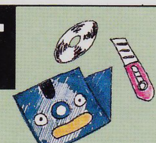
チェックポイントを確認しても動作しない場合は、当社のユーザーサポート担当までお電話下さい。

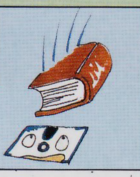
コンパイル ユーザーサポート テレフォンサービス　☎082-263-6165
月曜日～金曜日　10：00～12：00／13：00～17：00　毎日　19：00～翌朝8：00（テープ）

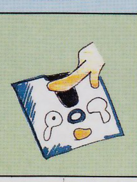
使用上の注意

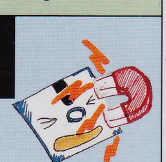
SUN
太陽の光が直接あたる所やほこりの多い所に置かない。


LIQUID
水をこぼさない、かけない。

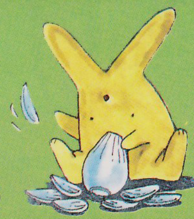

DISJOINT
分解などしないように。


SHOCK
落としたりぶつけたり、強い衝撃を与えない。


TOUCH
磁気面に手でさわらない、汚さない。


MAGNETISM
磁気に近づけない。


Disc Station



CONTENTS

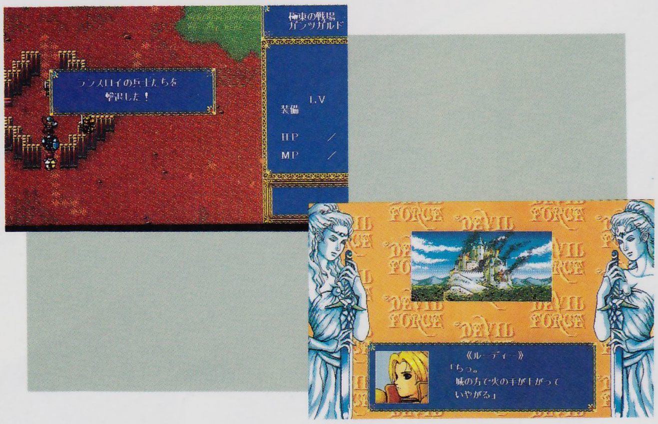
●今月の表紙●

イラスト
せたのりやす

196X年4月9日、栃木県足利市に生まれる。現在、某パソコンゲームにキャラクターデザイナーとして参加。他、漫画、イラストレーターとして活躍中。趣味はバイク。レターは編集部宛でよろしく!!









吹けよ風、吼えろ剣!!

デビル

NEO HEROIC

今を遡ること500年前。この世界を二分する大規模な戦争があった。大陸の東側の人々は神の名のもとに、大陸の西側の人々は妖魔の下僕となって戦った。戦闘は熾烈を極め、全人口の6分の1が戦禍で命を失った。長い戦いの末、東側の敗北が濃厚となった時、神は一振りの剣を人間に与えた。神の軍

ルーディーとベルナー

ベルナーは今から20年前ダリル公国に仕えていた青騎士である。公国が戦に敗れ、一族の血が滅亡されんとしたその時、彼は幼いルートヴィクス王子（ルーディー）を救いだした。月日は流れた。ベルナーはルーディーを立派な戦士に育てあげた。国と城を失ったふたりは傭兵団を率いて、各地の戦場を渡り歩いていた。そんな生活を続けていたためか、ルーディーは血気盛んな若者に育った。弱肉強食の掟を肌で知っているベルナーの教育あってこそ、なのだ。

500年の時を越えて!!

フォース

FANTASY "DEVIL FORCE"
イラスト／せた のりやす

勢は勢いを盛り返し、遂に、最後の決戦が大陸の中央で行われた。だが…神は両軍の大半が集まっている大陸の中央に稲妻を落とし大地を二つに裂いたのだった。

かくして時は流れた…
邪教を崇拝する輩の
新たな野望が目覚めた



最後の正義漢が倒れた…

ベルナーの死

40年前、ドルメーガの変異生物実験が引き起こした事件を解決したのがベルナーだった。20年の月日を経てふたりは対峙する！



チェニー
仇討ちに燃える孤児

両親をドルメーガに殺された幼き弓の使い手。トビアスに師事し、ちゃっかりパーティーの一員に。

旧ダリル領出身の戦士
バース

旧ダリル領出身の戦士。見たとおりの豪快さん。2mを軽く越す巨体から繰り出す一太刀は真に“必殺”だ。

ルーディー
極東一の傭兵若き熱血漢

ダリル公国の王子。城も国も失って今は傭兵。本人はこの刺激的な生活がお気に入りだ。育ての親ベルナーを失った事が彼の運命を大きく変える。一見、粗野に見えるが繊細。若いが寛大な心を持つ。

都会派アーチャー
トビアス

腕は立つがいかんせん口が悪い弓使い。マリンバーグ出身。お金が入ったら全部お酒と女に消えてしまう。

頼りになる癒し手
エルアネル

魔族に対し異常なまでに憎しみを燃やすヒーラー。でもちょっと弱虫。

心優しき娼婦
マリアン

マリンバーグ在住のトビアスの恋人。トビアスを心底愛している。

個性豊かで気のいいヤツばかり！　鉄の結束だ

極東の戦士の誇りにかけて!!

ルーディーの無鉄砲な性格とベルナーの誇り高き騎士道の融合。それが彼らのパーティーの性格を形作っている。極東一というプライド、悪を許さぬ妥協無き精神。世界の未来はこの若者たちの双肩にかかっている。

ゲルダ

神秘と不思議を愛する魔法使い

不思議な事、刺激的な事が大好きな女のコ。魔法の腕は上々。戦場においても勇猛果敢に前線で戦う。男にはほとんど興味を示さない。こんなカワイイのに…残念(何か)父親は名高い錬金術師らしい。



テオフィルス

エルフリーダ付きの優秀な騎士

アオフガルドへの離脱時にルーディーたちを導いたザクレブの誇り高き騎士。エルフリーダ姫に片思いしているが身分違いに悩む。

エルフリーダ姫

危険を省みない勇敢な姫様

ザクレブ王国の第一王女。ルーディーたちの腕を見込み助勢を願い出る。凛とした態度が素敵♡


こいつらの狙いはなんだ!?
こんなヤツ

襲い来る異形の魔族、謎を含んだ邪教の使徒！

らにデカい顔(ツラ)されたかねえや!!



ベルナーを失った一行はその悲しみに暮れる間も無く、魔族を操る謎の男を追った。追跡の手掛かりは大陸の南端にある聖都に眠る〝女神の剣〟にあるはずだ。海路で聖都に向かった彼らを待ち受けていたのはまたしても邪悪な者の影だった。「女神の剣は渡さん!!」

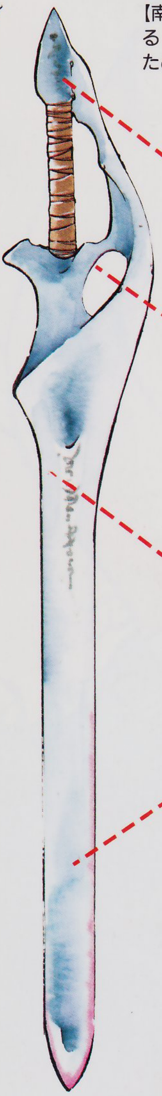
ベルナーを倒した憎き敵の目的は、500年前の戦争で神の軍勢を優位に導いた対妖魔の剣“女神の剣”であった。守備が手薄な女神の剣の神殿に乗り込んできたヤツらは、剣を奪取しようとしたがこれに失敗。剣が予期せぬ反応をしめし、敵・司令官ドルメーガは左腕を吹き飛ばされた！
やむなく撤退するドルメーガ。ルーディーたちは残敵を蹴散らすと女神の剣を手に入れた。だが…邪教の手のものが、再び此の大陸に災いをもたらすのは事実だ。果たして長旅を終えて港町・マリンバーグに戻った彼らが見たものは、戦渦に逃げまどう難民たちだった。西の大陸に渡り、諸悪の根源を絶つしかない！ ルーディーたちは無事に海を渡れるのか？ 拡大する戦火は？ 後編、乞うご期待！

女神の剣の眠る場所



聖都とは？

東の大陸のほぼ南端【南壁山脈】の南壁にある"女神の剣"を守るために建てられた町。



●長大な刀身を振りやすくするため剣の端にはバランサーがついている。剣自体の重量はあるがバランスはイイ。

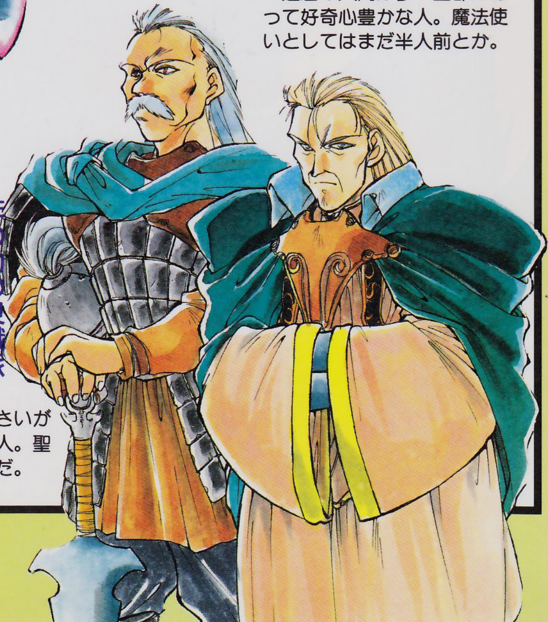
●軽量化のための穴に見えるが、どうやらこの部分を使った剣の構え方があるらしい。ルーディーはまだ研究中なので気づいてない様子。

●刃は実に不思議な鍛え方をしてある。時に柔らかく時に固い切れ味。斬る敵によって変わる。

●刃全体はうっすらと赤く光っている。ある時は敵を威嚇するがごとく輝き、またある時は闇に同化する。使い手の意思に応えるその姿は正に神の作りたもう芸術だ。

聖都を守備する魔法使い ルディガー

退屈な人間が多い聖都にあって好奇心豊かな人。魔法使いとしてはまだ半人前とか。



年の功の良識派 ザブート

口うるさいが根はいい人。聖都の騎士だ。

女戦士

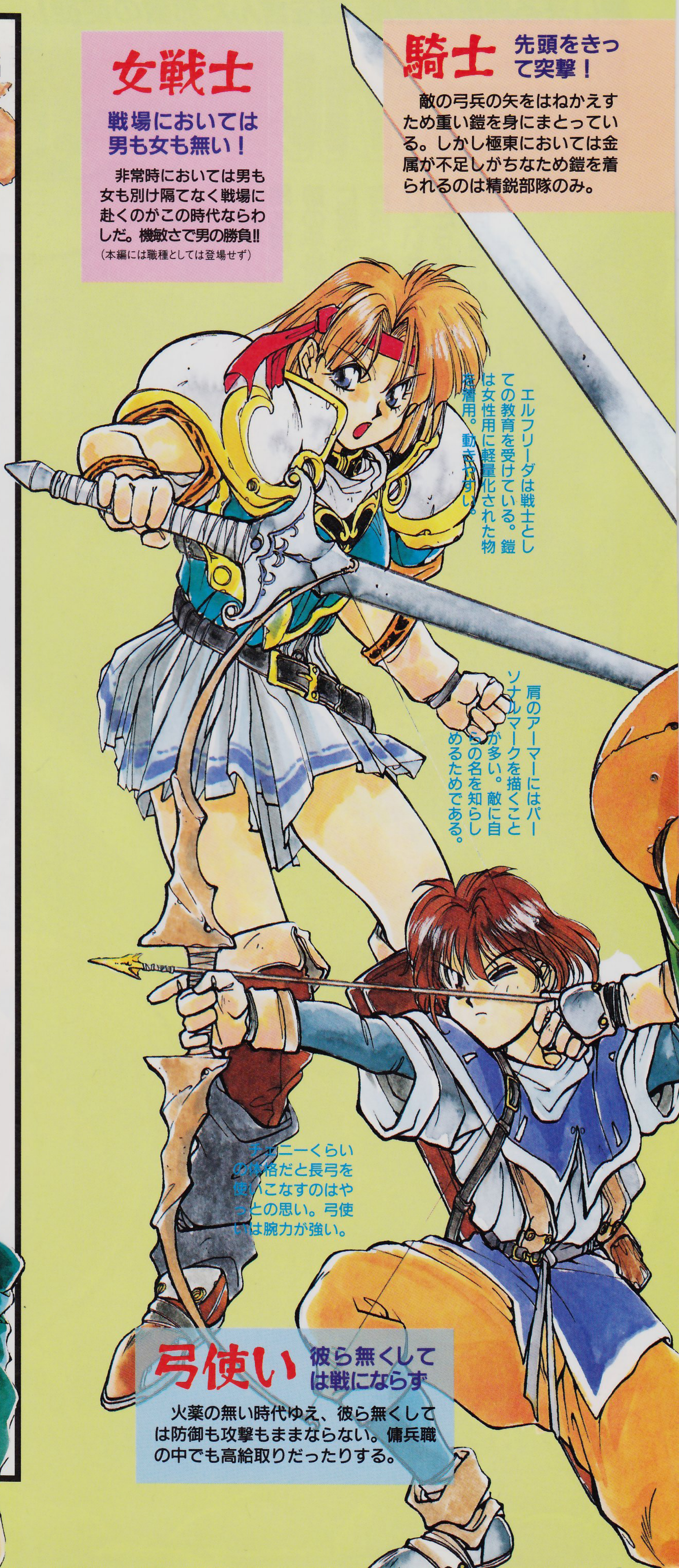
戦場においては男も女も無い！

非常時においては男も女も別け隔てなく戦場に赴くのがこの時代ならわしだ。機敏さで男の勝負!!

（本編には職種としては登場せず）

騎士 先頭をきって突撃！

敵の弓兵の矢をはねかえすため重い鎧を身にまとっている。しかし極東においては金属が不足しがちなため鎧を着られるのは精鋭部隊のみ。



弓使い 彼ら無くしては戦にならず

火薬の無い時代ゆえ、彼ら無くしては防御も攻撃もままならない。傭兵職の中でも高給取りだったりする。

戦場を駆けめぐる戦士たちの

これが必殺技だ!!

ひとくちに兵士と言っても様々な職種があるものだ。彼らの出で立ち、戦法などをちょっと見てみよう！



シエラ王国との戦争によって兵を疲弊したザクレブにとってテオフィルス級の騎士は虎の子だ。

装備はあくまで軽装。接近戦用に短剣くらいはもっているが、あくまで護身用だ。

魔法使い

弓使いと並ぶ援護射撃部隊

使い方によっては一般兵士の10人分にも匹敵する。強力な攻撃系魔法や防御魔法で味方を側方から援護する。

戦士

戦場の主役はこの人たち！

ルーディーやバースはこの職種に入る。軽量の鎧と長身の剣を装備。頭部はヘッドギアをかぶるかもしくは何もかぶらない（Q&Aの項参照のこと）。もっとも武功をたてやすい反面、もっとも危険な役目を負っている。



史上最強の悪魔法使い・ドルメーガ

我、大地を暗黒の底に沈めん

戦乱の大陸に新たなる戦いの火種を持ち込まんとする悪魔使い・ドルメーガ。彼の真の目的は果たして彼の目的は破壊か、再生か⁉

まだ真の目的を明かさぬ男

ドルメーガ

実は彼は東の大陸の人間である。神の膝元で邪教にかぶれた彼は、様々な謀略を張りめぐらせ、乱世を裏から操作した。女神の剣を奪取しようとするが失敗。なにかワケがありそうだが…。

急降下爆撃機

ワイバーン

飛龍。高々度から降下して鋭いカギ爪で敵を切り裂く。弓による攻撃には弱い。

魔界のパワー戦士

魔族

正確に記すならジャイアントである。瞬間移動能力を有し、敵の側面に回り込んでのヒット＆アウェイ戦法が得意。怪力だ。

陸上歩兵戦力

リザードマン

ある程度手先が器用なので人間に近い武装も可能。地上戦では戦士的な使われ方をされる。融合実験により飛行型も生まれている。

（本編には登場しません）.

なぜなに デビルフォース質問箱

Q1 東の大陸にはどのような人たちが住んでいるのでしょうか？

3つの地域に分けられる

まず大陸の中央には東西に広がる砂漠がある。ここには砂漠の民が質素な生活を営んでいる。砂漠の南には東壁山脈が横たわり、その西に遊牧民の暮らす広大な平野がある。北にはルーディーやエルフリーダ達の故郷があるわけだ。



◀大陸を東西で見ると、東に行くほど野蛮で、西に行くほど洗練された文化をもっていることがわかる。だからエルフリーダから見たルーディーなんて“田舎モン！”なのだ。本当は。現実はツライ。







▲極東の国に比べ、砂漠の民や遊牧民達はのんびりした生活を送っている。好んで戦争を仕掛けたりはしないのだ。

Q2 バースは髪を立ててますが、パンクスなのでしょうか？

これは自己主張のひとつ

日本の中世における旗指物と同じ役目が、このおっ立てた髪には込められている。つまり“バース様ここにあり！”なのだ。名のある兵士の特徴ある髪型はそれだけでも敵を怖じ気づかせられる。強くなればなるほど、高く、そして派手になってゆく髪型。自らを目立たせる＝敵が殺到することにもなるが彼らにはそれが名誉なのだ。



◀髪を逆立てるのは勇気の印でもあるのだ。すご腕の戦士になるとその髪目掛けて弓兵が射かける為頭が針鼠状態に。それでも運がよくて死ななかったりして。ちなみにバースは控え目なほうだ。



Q3 魔族って何ですか？

人間とは異世界の生き物

元来彼らは人間とは別の次元の生き物である。ただしこの物語では魔法によって生を与えられた物や、魔法的な存在の物もひっくるめて“魔族”“悪魔”“妖魔”と呼んでいる。魔界に住むもの全てが邪悪な存在ではないが、ドルメーガに操られているワイバーンや魔族は凶暴で憎むべき存在である。悪魔使いは召喚術で魔界から彼らを呼び寄せ、命令を刷り込み、戦地に放つ。召喚術の良し悪しで呼べる魔族も変わってくる。

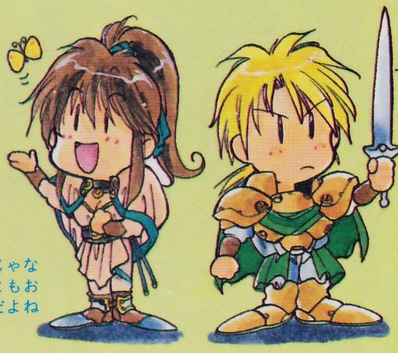


▼ドルちゃんは作戦によって魔族を使い分けている。

Q4 ルーディーとゲルダは相思相愛なんでしょうか？

互いに何とも思ってない

このふたりに何か望まないほうが難しいと言えば難しい。だが現実は悲しい。ゲルダは神秘と危険をこの上なく愛する女の子。ルーちゃんは戦闘バカ（←言いすぎ）。戦場で互いを欠かせぬパートナーと思ってはいるが恋愛感情には至ってない。かわいいもんである。



▶子供ってわけじゃないけど、ふたりともおおらかすぎるんだよねたぶん…。

しつもんぼしゅう

来るべき続編に向けてデビルフォースに関する質問をガンガン募集するぞ。はっきりいって今回のこの巻頭特集でも書ききれなかったことがまだまだあるのだ。じゃあなぜ書かん！　ウーム、ページが足りねえんだな、これが。ってなわけで細かい用語から歴史的な事実まで。質問の主旨は簡潔に、わかりやすくお願い。宛て先は〒160 新宿区愛住町13−10　英知出版ディスクステーション編集部『デビルフォース質問箱』の係まで。

ゲルダのおへや

マリリン：『ほぉら、女の子なんだからたまにはおめかししないと、ね？』
ゲルダ　：『そ・そ・そ・そおかしら？？』

聖都に向かう船をチャーターするために立ち寄ったマリンバーグの港で、ルーディーたち一行はひとときの休息です。トビアスの恋人・マリリンは、一行の中の紅一点ゲルダに目をつけました。マリリンは娼婦という職業柄、身だしなみにはと一ってもうるさいひとなのです。「ねぇ、トビアス、あのコを捕獲してきて」「ほいきた合点」あわれゲルダは（？）マリリンの家でお化粧の特訓です。「これであの彼氏もいちころ・よ♡」「か・か・彼氏って？？」「なにとぼけてるの♡」「こ・こ・こ・心当たりがないんですけど…」マリリンのお色気に当てられてゲルダはしどろもどろ。ドアの陰から覗く野郎どもも心なしか落ちつきがありません。ルーディーが、化粧したゲルダを見たのはこれが初めてでした。

男一同　：『ごっくん』（チェニー：『ヒューヒュー♪』）



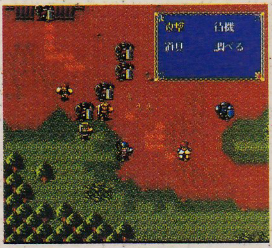
MAP1

極東の戦場 ガンツガルド



極東のとある小国に傭兵として傭われたルーディーたちは、敵対するランスロイ王の軍勢に立ち向かう

まずは序盤戦気楽に行こう、なんて言ってる場合じゃない。敵はそれなりに強い割に、味方の力が弱いので苦戦を強いられる。こちらが動かなくても敵は近づいてくるので、ユニットを分散させないように進軍しよう。



←敵は1匹づつおびき出して確実に叩く。これぞ基本なり。



←俺たちゃしがない傭兵さ。雇主の命令を聞くしかないのよ。



←このアーチャーは射程が5と長い。うかつに近づかないように

登場ユニット

ルーディーたち一行はえらく弱い。とにかく殺さないように慎重に行動すること。敵アーチャーの射程が長いのに注意。

ルーディー



パーティーのリーダーである戦士。バランス良く育っていくぞ。

ベルナー



レベルが15もある強い青騎士。頼りになるが、次の面で……。

ゲルダ



魔法使い。HPが低いので後方支援に回るのが○。かわいいッス。

トビアス



アーチャー。こいつも後方支援型。3面で1度パーティーを離れる。

バース



ルーディー同様戦士。うまく育てれば強くなってくれるぞ。

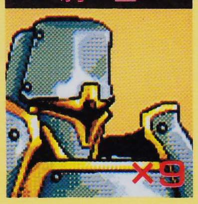
エルアネル



ヒーラー。前線から離れたところで回復魔法を唱えさせるのだ。

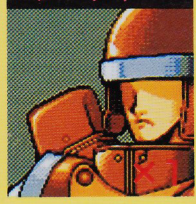
敵ユニット

騎士



強くないけど弱いこちらには脅威。1匹づつ倒していこう。

アーチャー



この面のこいつは特別。クロスボウでかなり遠くから攻撃してくるぞ。

デビルフォース操作法

操作は簡単。まず動かしたいユニットにカーソルを持っていき決定ボタンを押すとそのユニットを摑めるので、動かしたい場所に移動。移動後の行動を選んで決定する。マウスでもキーボードでも操作可能だ。

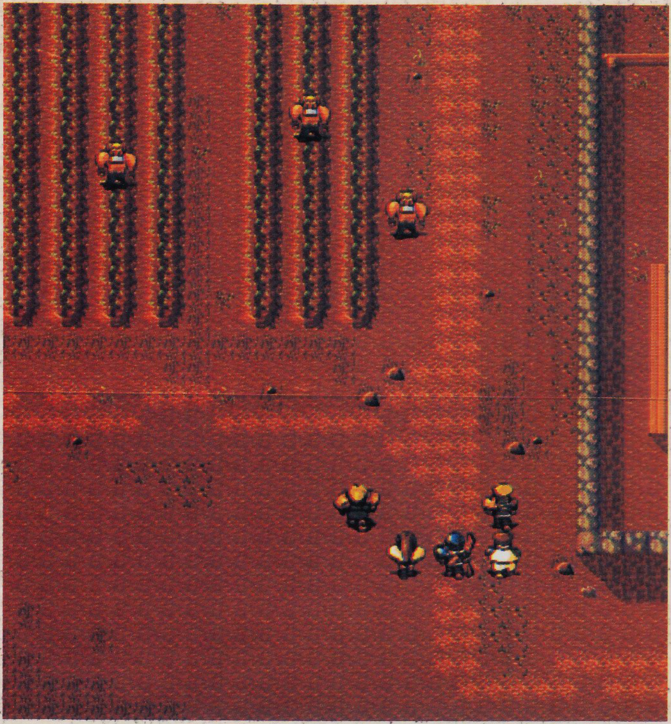


1 カーソルを合わせてクリック。

2 範囲が表示されたら移動。

3 移動後の行動を入力する。

4 攻撃！ 攻撃後の移動でも可



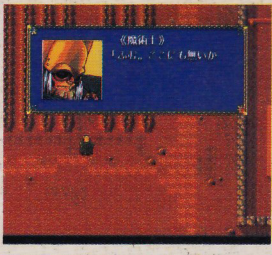
MAP2

襲われた村

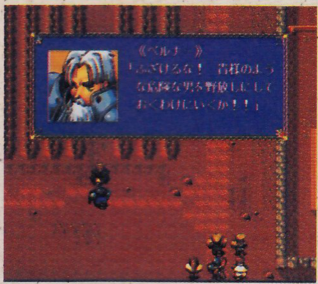
局地戦では勝利したものの雇主を失った一行は、港町へ向かう途中、魔族に襲われている村を通りかかる

20年前城を焼け出された恨みのあるベルナーは熱くなり、敵の指揮官らしき魔術師に切りかかるが帰り討ちにあい死亡してしまう。

……と突然のイベントに驚かされるマップだ。頼りになるベルナーが死んでしまったので、残る5人で戦うしかないのである。それにしてもこの人型の魔族の強力さにはまいってしまう。魔法は効かない、カタい、攻撃力は高いと、手がつけられない。1匹づつ確実に始末していかないとヤバいぞ。



←何かを探している様子の魔族の指揮官らしき人物。薄気味悪い。

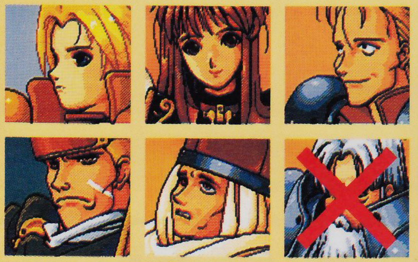


↑あの強いベルナーが一撃のもとに倒された。ヤツはいったい何者だ!?



↑たった3体とはいえ、こいつらはかなり強い。回復させながら1体づつ倒すのだ。

登場ユニット



ベルナーが死に、残るは5人。辛い戦いだ。

敵ユニット



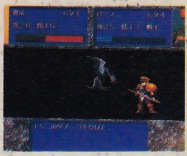
←攻、防共に高い強力な相手だぜ。

MAP3

聖地を飛ぶ魔族

聖都へと向かう山道でルーディーたちは翼の生えた不気味な魔物の群れと一戦交えることになる

恋人のもとに帰ったトビアスと別れ、新たな仲間チェニーを加えた一行の前に現れるは4羽の翼竜。こいつら攻撃力は高いが守備力が低い。先手先手で攻めれば割と楽に倒せる。



←攻撃力が高いので注意すること。

登場ユニット

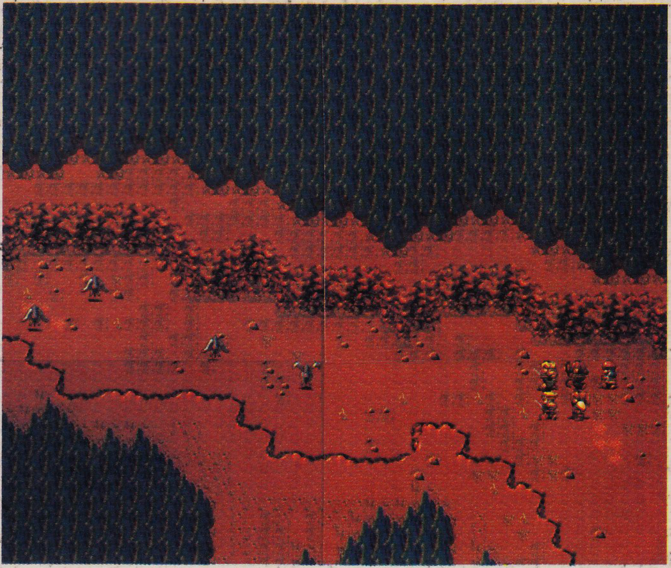
新メンバーのチェニーの紹介はスペースが少ないので次のページでね。



敵ユニット



鋭い爪にやられる前に殺るべし。



MAP4

女神の剣の神殿

聖都についた一行は、女神の剣の神殿に魔族が襲来したことを告げられ、護衛の兵と共に神殿へ向かう

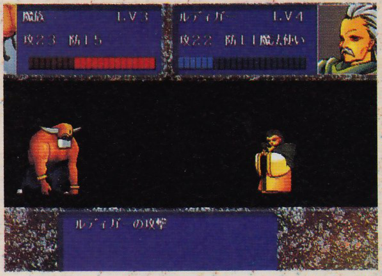
新たな仲間が加わったはいいが、なにしろ敵の数が多い。防御側ユニットの反撃は１度しかできなことを利用し（Ｐ18参照）間接攻撃、直接攻撃、回復の順でターンを進めていく。待ちの作戦が有利なマップである。敵の騎士が強い。



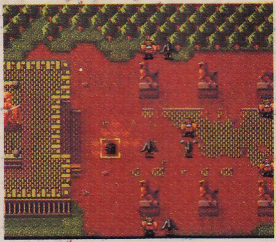
←遅かった！　しかし奴が剣に手を伸ばそうとしたとき……



↑発せられた光と共に奴の片腕は吹っ飛んでしまう。退却するドルメーガ。



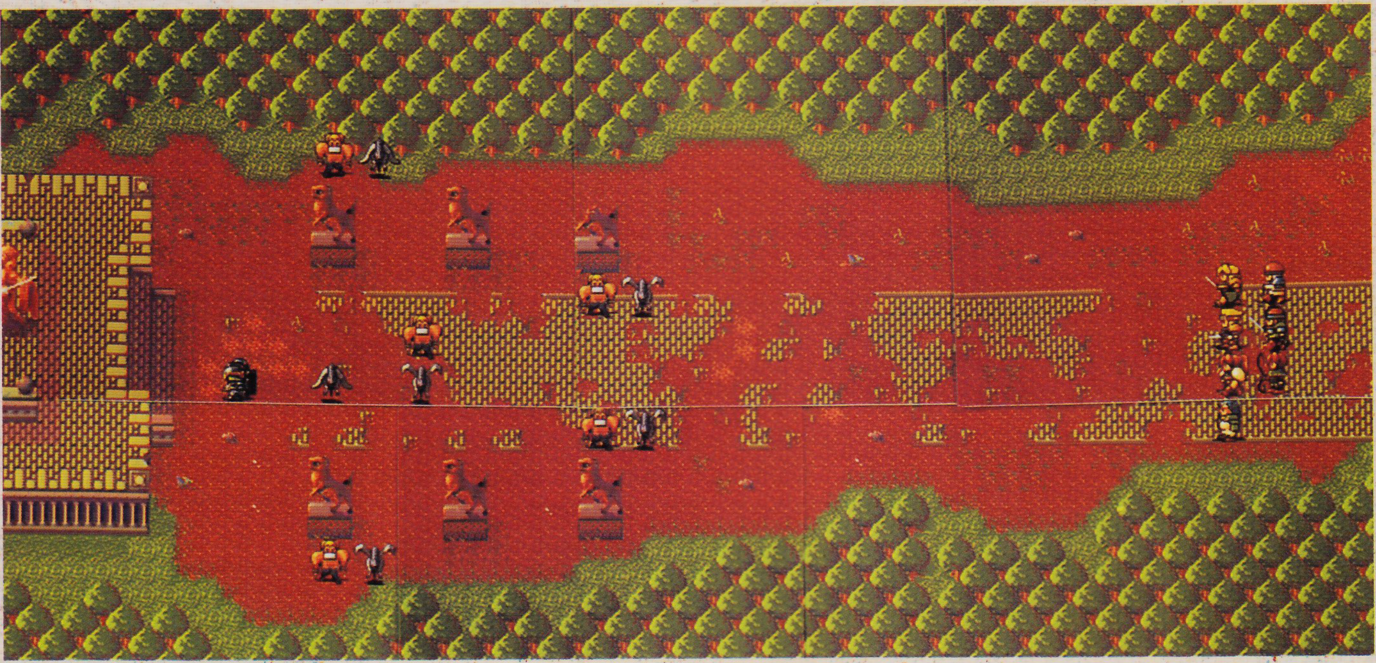
↑さすが聖都の兵士。心強い味方だ。彼らは次の面以降も共に行動してくれる。



↑ここにいる魔族を率いる敵のリーダー格の騎士だ。見た目は同じだが……。



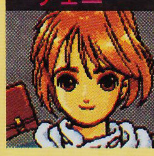
↑今までの騎士とはまったく違い、とてつもなく強い。アーチャーの攻撃力程度ではまったく歯が立たないのだ。



登場ユニット

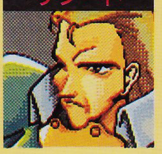
聖都の２人は強くて頼りになる。しかし、敵将の強力さにも驚かされてしまうぞ。

チェニー



▶対翼龍では分がいいが対騎士はツラいところだ

ザブート



▶ベルナー亡き後、パーティーの守り神敵存在に

ルディガー



▶間接攻撃ができる。ゲルダと共に有効に使おう



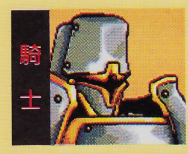






敵ユニット

騎士



◀とにかく囲んでタコ殴りにするべし。激強くてビックリ!!

翼竜

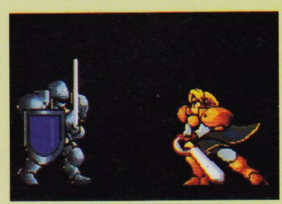


魔族



女神の剣を入手

敵をすべて全滅させるとルーディーは女神の剣を手に入れることができる。攻撃力が大幅にアップするぞ。



↑攻撃力が高いうえ攻撃回数も増える。これで戦力アップ間違いなし！

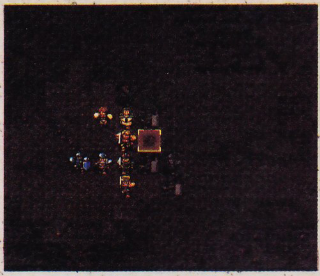
MAP5

アオフガルドへの離脱

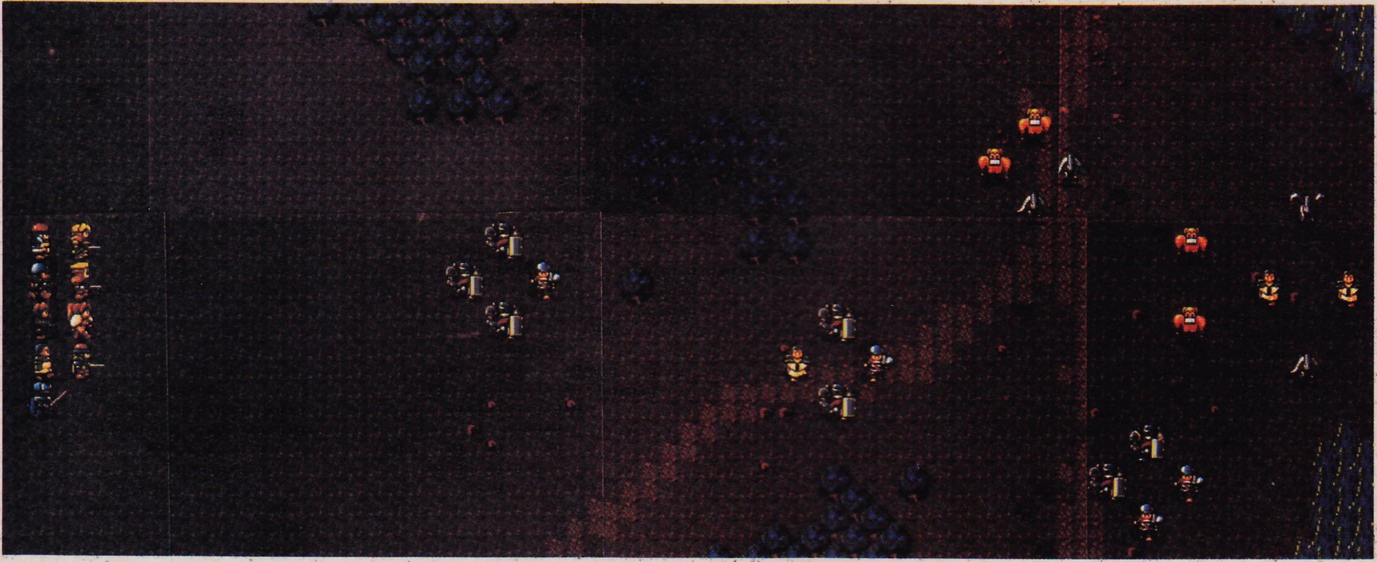
西の大陸に向かうため、港町マリンバーグを目指したルーディーたちだが、その港は既に占領されていた

バースの提案でザクレブ王国のグルツ長官に会うことになったが、ゴタゴタしているうちにザクレブ城も邪強の軍勢に包囲されてしまう。グルツ長官は西の大陸に一行を送るかわりに、極東を統一したランスロイ王のもとに援軍を求めに行くという指命を請け負った。

シナリオは複雑だが、あまり考える必要はない。とりあえずは敵をやっつければいいのだが、敵の数にものを言わせた攻撃に苦労させられる。ルーディーが女神の剣を装備したので、かなり戦力的にはアップしたはず。ルーディーが敵のHPを削り、他のユニットでとどめを刺すという形にもっていくのが最良の戦法であろう。



↑とにかく敵が多いッス。急ぎ足はしないこと。時間はあるからゆっくり進もう。



登場ユニット

間接攻撃できる敵が手ごわい面だ。しかし仲間に入ってくれる２人は心強い～。

テオフィルス

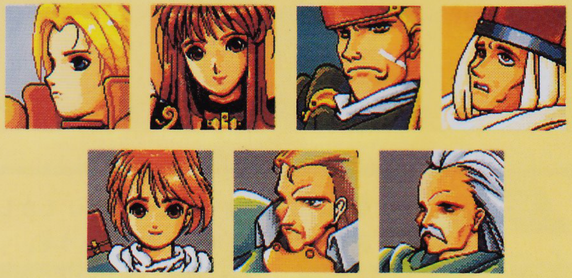


▲王家に仕える勇敢な騎士。隊の後結めに最適だ。

トビアス



▲復活トビアス。翼龍退治はおまえにまかせた!!



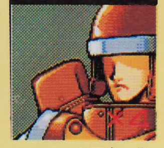
敵ユニット

魔法使い



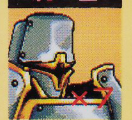
▲この面の敵・魔法使は超強い。連続攻撃を食わないように。

アーチャー



▲こいつも厄介。足の速いユニットで早めにやっつけよう!!

騎士



翼竜



魔族



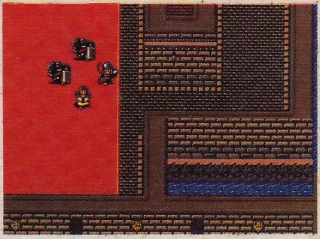
陣形を崩さないようにジグザグび進み敵を迎え討ちながら進軍させると良い。



↑敵の間接攻撃ユニットをいかに被害を少なく倒すかがポイントとなる。

そして物語は続く……

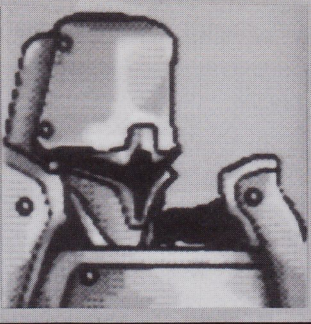
とりあえず序盤の面を早足で紹介してきたけど、こんなのはまだまだ序の口。これから更に激しい戦いが展開されていくぞ。ちなみに次の面は、ザクレブ城内での戦い。初めての城塞戦で、君は勝利することができるか?!



↑次の面は城内での戦いだ。扉を破壊したり宝箱を開けたりと、とても忙しいマップである。

MAP 5までに登場する敵ユニット

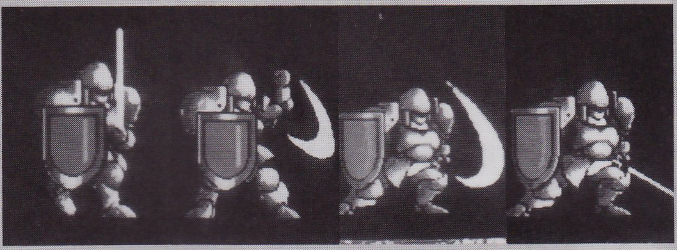
騎　士



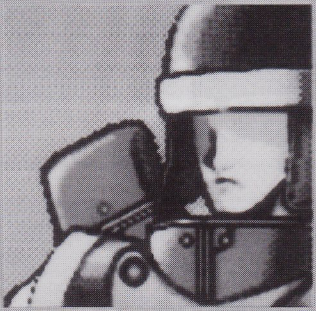
移動力が低いので、こちらから攻めて一気に片付ける戦法が効果的。序盤は強敵だが中盤以降はザコ。

HP……20　MP……0
攻撃力…15　防御力…15
移動力…4
素早さ…15

攻撃力、防御力がある程度高いがそれ以外は特筆するところはなし。



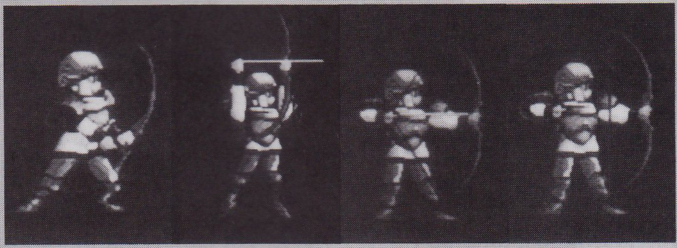
アーチャー



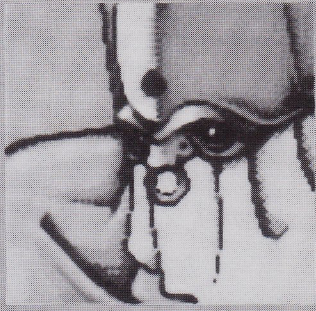
防御力の低い相手には先手必勝。クロスボウを装備しているヤツには注意。射程が5ヘックスもあるのだ。

HP……15　MP……0
攻撃力…15　防御力…10
移動力…5
素早さ…15

間接、直接攻撃どちらも可能。武器によって射程距離が異なる。



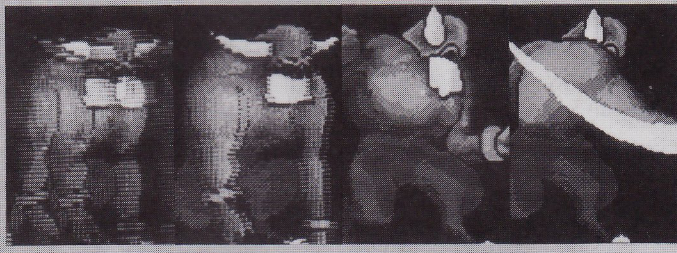
魔　族



とにかくカタい。攻撃を食らわないように注意し、ヒットアンドアウェイで1匹づつ確実に倒すのがおすすめ。

HP……30　MP……0
攻撃力…20　防御力…17
移動力…5
素早さ…10

ほとんどのパラメータが騎士に勝っている強敵。魔法にも強い。



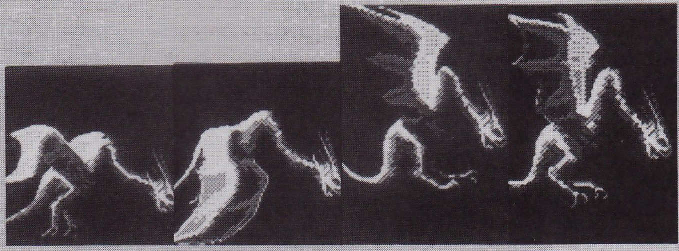
翼　竜



こいつらはアーチャーに弱い。飛び道具で弱らせて一気に叩こう。魔族と一緒に出てくると苦戦するぞ。

HP……25　MP……0
攻撃力…28　防御力…10
移動力…7
素早さ…10

攻撃力、移動力が相当に高い。しかし防御力は最低の部類。



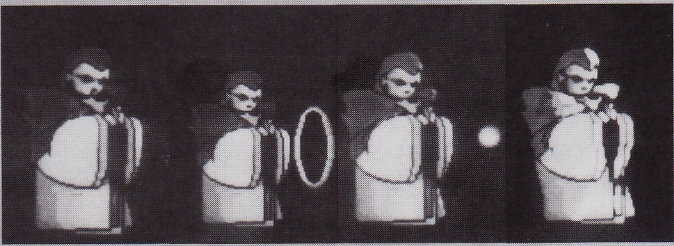
魔法使い



攻撃力の高いユニットでブッ叩くのがベスト。倒すのに時間がかかると以外に大きい被害を受けるぞ。

HP……13　MP……31
攻撃力…10　防御力…11
移動力…5
素早さ…15

HPと防御力は低いが、魔法が使えるのでうかつには近寄れない。

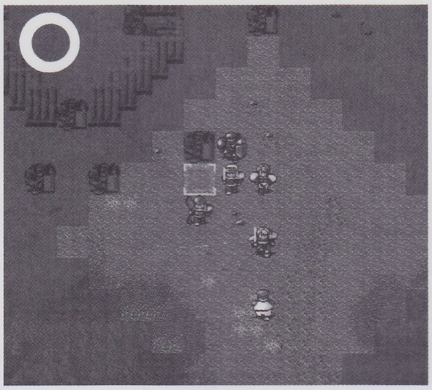


ここに記載してある数値は初出時の数値です。

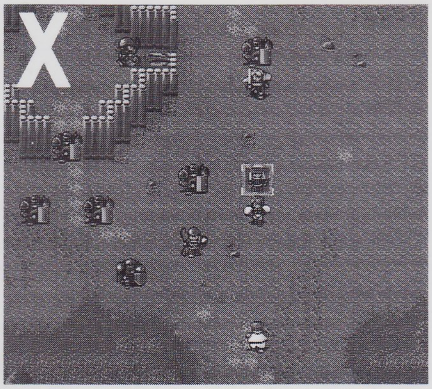
序盤をうまく乗り切る方法

1 兵は同じ距離だけ動かし、分散させないようにする

攻略ページの最初から口を酸っぱくして言っているのがこのこと。とにかくユニットを分散させないことだ。特に序盤などでは個々のユニットが弱小である。相手よりレベルの低いユニットを直接ぶつけて勝てるはずがない。各ユニット移動力が違うが、移動中のいちばん低いユニットに合わせて他のユニットを動かすのがベストだろう。前方に戦士系の硬いユニット、後方に間接攻撃ユニットを配置しゆっくり進軍させるのが確実かつ強力な兵法なのである。



移動力があまっても気にしない。パーティー全体を固めたまま移動させ、敵の集中攻撃を受けないようにする。



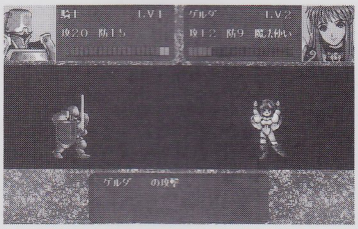
これは最悪の例。敵に好きなようにいたぶられてしまう。数ターン後いずれかのキャラが死んでいるだろう。

2 基本的な戦略を覚えておく

守備側ユニットの反撃は1度のみ。更に攻撃側に反撃が当たらない場合（たとえば攻撃側がアーチャー、守備側が騎士など）そのユニットはもう反撃することができない。これを踏まえて攻撃ターンに戦略を組めばかなり有利な戦いをすることができる。敵はこのことをあまり考えて攻めてこないので、こちらは確実にその戦法で攻撃すれば、有利なことは間違いない。

また、集中攻撃も戦略の基本。間接攻撃でチクチクダメージを与え直接攻撃でとどめを刺す。これぞ基本中の基本である。

味方ユニットには「死亡」という概念がない。敵に攻撃され、HPが0になると重傷状態となり、ここで攻撃を受けた場合、運悪いと戦闘不能に陥ることがあるが、次の面では復活できるのだ。しかしルーディーが戦闘不能になるとゲームオーバーになってしまうぞ。

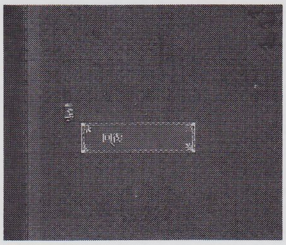


間接攻撃！

敵の反撃は1回だけだから間接攻撃キャラに攻撃されるともう動くことができない。これも集中攻撃する理由のひとつ。

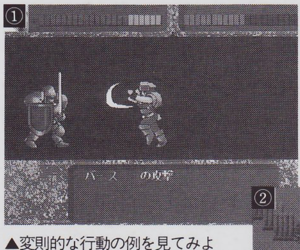
ヒーラーは画面外から▶

ヒーラーは攻撃ができないうえに、とっても弱い。こいつの使う回復魔法はどの場所にいてもパーティー全体に効果があるので、前線に出す必要はない。



3 1ターンでキャラができる行動はひとつではない

このゲームでは従来の同タイプのゲームと多少違い、ユニットの行動では移動→攻撃で終わりではない。移動、攻撃、道具使用を各ユニット各ターンで必ず1回ずつ行うことができ、更にその3つの行動をすべて終えるまでそのユニットは行動することができる。よって、攻撃後の前線から離脱したり、移動や、道具を使って移動後攻撃するという変則的な行動も可能なのだ。



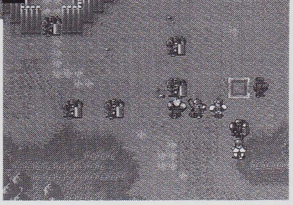
▲変則的な行動の例を見てみよう。まず隣接している敵に攻撃を加える。この攻撃が終わった時点ではまだユニットの色は変わっていない。更なる行動が可能なのだ。



▼再びクリックすると移動範囲が表示される。ダメージを受けたので前線から離脱してみよう。



▲そのダメージを回復するために手持ちの薬草を使う。また、そのユニットの足元を調べることもできるぞ。



色が変わってこのターンのこのキャラの行動はすべて終了。「調べる」コマンドは色が変わる前なら何度でもできるぞ（例えば移動前後の場所を調べるとかね）。

登場キャラララフスケッチ

このゲームに登場するキャラたちのラフスケッチだ。それにしてもこのゲームに出てくるキャラみんなカッコいいなぁ。こりゃ後編にも期待できるな。



チェニー
トビアスを師と仰ぐ（?）アーチャーのたまご。ちっちゃくてもりりしい顔立ちがイカすぜ。

ゲルダ
美人でグラマーな魔法使い。攻撃時のアクションがかわいい。

ルーディー
画面のグラフィックは女の子みたいだったが、実はカッコいい人だったんですね。右にあるのが女神の剣の設定。こんなデカいんだ。

ベルナー
とにかく強い。メチャメチャ強い青騎士。しかしマップ2でドルメーガに一撃で殺されてしまう。無念なり……。

バース
ルーディーが女神の剣を取るまでは最前線に立つ特攻隊長。最後まで頼りになります。

トビアス
ヘタすりゃルーディーよりも女性ファンがつきそうなニクいやつ。でもこいつには恋人がいるんだよ。

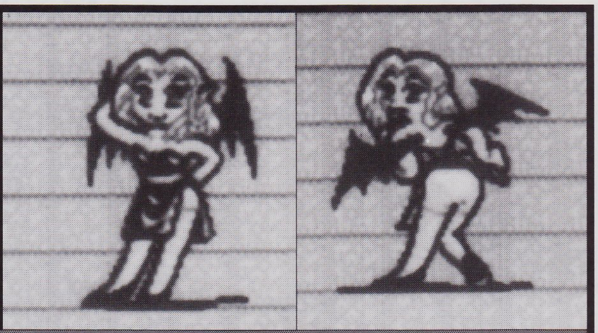
ドルメーガ
ベルナーのかたき。女神の剣を取ろうとして片腕を無くしてしまう。それでも強いんだろうね。

DISC SAGA DATA FILE

ザコキャラ編

ここで紹介しているのは42ページ以降で攻略をやっている範囲に出てくるキャラのデータだ。上の数値がHP、経験値、もらえる金額。魔法効果はその魔法がヒットすればその数値だけダメージを与えることができる。

淫魔ちゃん

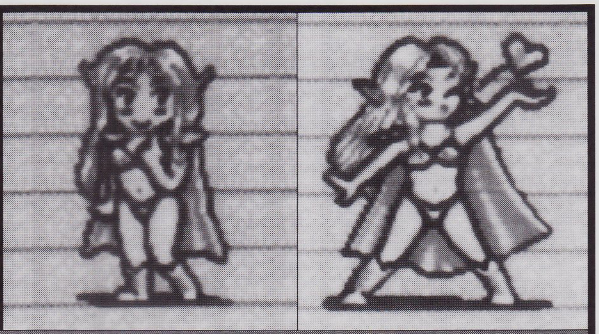


HP・132　EX・92　G・12

魔法効果
爆焔・90　氷結嵐・135
爆雷・32

一般RPGではサッカバスとか言われてるコ。氷結嵐にとっても弱い。

ダークエルフ

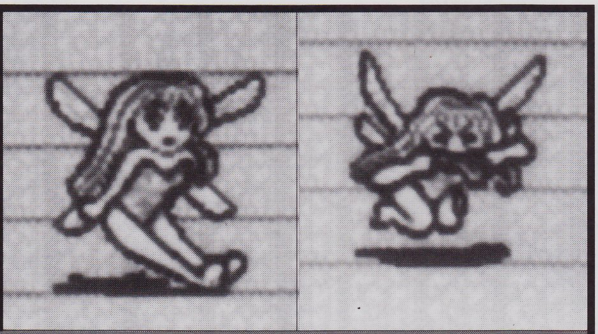


HP・70　EX・52　G・20

魔法効果
爆焔・10　氷結嵐・65
爆雷・32

闇のエルフって感じはしない可愛いコ。魔法の効果が薄いんだ。

妖精さん

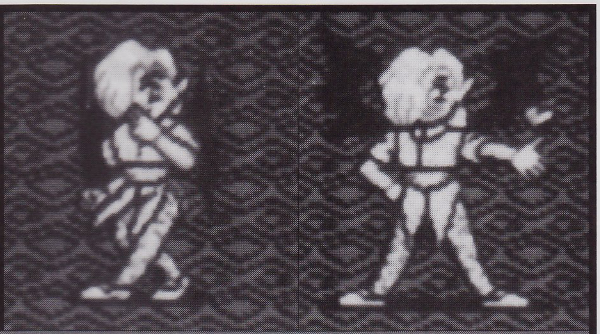


HP・62　EX・97　G・11

魔法効果
爆焔・10　氷結嵐・65
爆雷・32

いたずら妖精。HPは低いが素早さが高く、多人数で現れるから結構強敵。

夢魔さん



HP・120　EX・81　G・20

魔法効果
爆焔・90　氷結嵐・22
爆雷・15

淫魔ちゃんと逆、インキュブス。魔法で倒すより打撃で倒したほうがいい。

夢のおうまさん

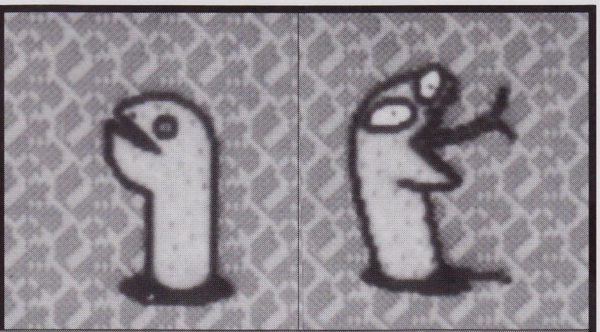


HP・82　EX・105　G・10

魔法効果
爆焔・80　氷結嵐・18
爆雷・15

いわゆナイトメアってお方。強くないのにもらえる経験値がおいしい。

シーサーペント



HP・70　EX・62　G・2

魔法効果
爆焔・6　氷結嵐・84
爆雷・108

海ヘビがなんでこんな所にいるのかなんて考えないこと。毒攻撃がある。

ボスキャラ編

こんどはボスキャラ。それにしても同じポイントまでに出てくるザコよりもボスの種類が多いってのも笑える（ザコはそれ以降もっと出るよ）。前作をプレイした人が見るとニヤリとさせられるキャラもいるな。

狼さんグレート

HP・15　EX・125　G・6

魔法効果
爆焔・36　氷結嵐・22
爆雷・45

ザコよりも先に遭遇するボスその1。第1話に登場のザコ。12体の大群で現れるが、魔法で全滅できる。



巨人グレート

HP・68　EX・300　G・100

魔法効果
爆焔・12　氷結嵐・40
爆雷・08

オークション会場のボスその2。強いが、素早さが低いので速攻で倒せば被害は少ない。第1話のザコ。



さかなヤロウII

HP・65　EX・320　G・40

魔法効果
爆焔・16　氷結嵐・53
爆雷・13

ボスその3。前作ではかなり強かったのだが、こいつは弱い。普通に戦えばなんとかなる。第2話のザコ。



逆襲のゴースト

HP・212　EX・535　G・10

魔法効果
爆焔・13　氷結嵐・36
爆雷・45

ニーゲルに化けていた悪徳商人の正体。第1話のボスだ。攻撃力があるので攻撃される前に集中攻撃だ。



王子さま

HP・255　EX・630　G・400

魔法効果
爆焔・18　氷結嵐・39
爆雷・23

宿屋の娘を利用して財産を我がものにしようとしたヤツ。魔法が効きにくいので打撃でやっつけろ。



水龍さん

HP・255　EX・630　G・0

魔法効果
爆焔・18　氷結嵐・09
爆雷・53

前作でも強かったヤツ。レベルアップしてないと攻撃がなかなかヒットしない。爆雷が結構効いてくれる。

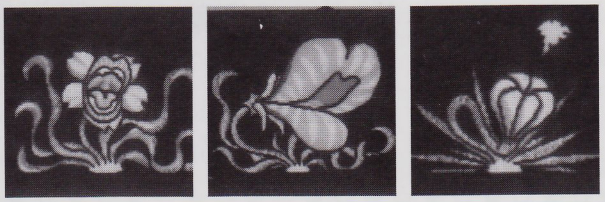


話す花

HP・255　EX・800　G・600

魔法効果
爆焔・48　氷結嵐・39
爆雷・01

気味の悪い巨大な花だ（見りゃわかる）。魔法効果はあるが、効きにくいのでやっぱり打撃でやろう。



★☆★

クラッシックロード2

■ビクターエンターテイメント■9,800円
■SLG■発売中

PC-98

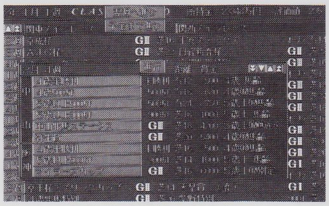
馬とともに生きる

あのクラシックロードが新しくなって帰ってきた。前作をかにこえる膨大な馬のデータ。見やすくなったレース風景、そして何といっても注目は、自分の育成した馬と友達の育成した馬で対決することができるようになったことだ。

この対戦モードでは、自分でレースの距離やコース、馬場状態まで設定することができるぞ。もちろん、優秀な成績を残した馬は種馬、肌馬になることができ、血統を残すこともできるので自分の馬だけの血統を作ることができるのだ。

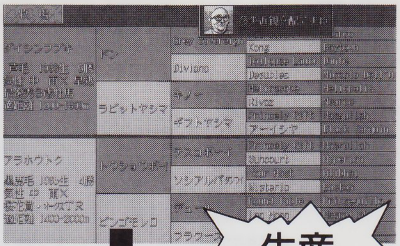


↑レース数は毎週9レース用意されている。自分が最も勝ちやすいレースを選択しよう。



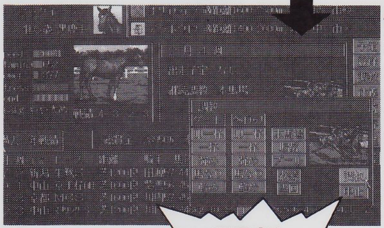
↑レース風景は展開が分かりやすいように、斜め上から見下ろした画面になっているのだ。

まず最初に行うことは、馬を生産することだ。最初に市場で肌馬を買おう。その後、4～7月の間に肌馬と距離のあった種馬と配合するとよく走るぞ。



←種付けをするときには血統を十分に考えてから行うようにしよう。

生産

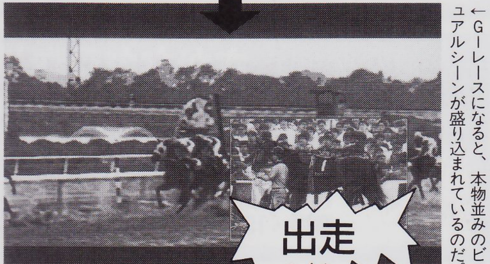


→よく走る馬を作るにはベストな調教パターンを見つけてみよう。

調教

調教は馬の能力に合った方法でやるのがベストだ。スピードのある馬は本馬場で、パワーは坂路、プールはスタミナがつくので、どんな馬でもOK。

馬のコンディションが良くなったら、レースに出走させよう。もちろん目標は、最も権威の高いG1と呼ばれるレースに出走し、優勝することだ。ただし簡単には勝てないぞ。



←GIレースになると、本物並みのビジュアルシーンが盛り込まれているのだ。

出走

★☆★

魍魎戦記MADARA

■工画堂スタジオ■14,800円
■AVG■9月10日発売

PC-98
UM/VM

正統派のAVG

今、コミックを中心にファミコンや小説で大人気のMADARA。そのMADARAが工画堂スタジオの手で今までに無い素晴らしいゲームへと進化したぞ。ゲームの内容は、RPGの要素をふんだんに取り入れたニュー感覚のAVG。なかでも戦闘シーンは原作であるコミックの特徴を生かした一風変わった物になっている。これだけでもファンは大喜びなのに、何とパソコン版だけのオリジナルキャラクターまで登場するのだ。キャラクターの名前は『摩吼迦』。この少女のファンが増えることは間違いなし！

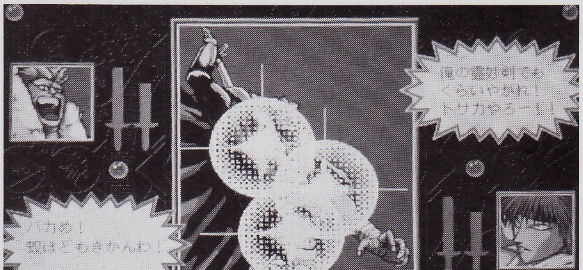
個性的なキャラクターが活躍するMADARAだが、今回の主人公は『聖神邪』という人物だ。彼はミロク帝の来襲によって滅ぼされたヨモツ国の皇子。類いまれな剣術の使い手で、霊力を取り入れた「霊妙剣」の使い手でもある。そんな彼が真の理想郷を探し、時空を越えた闘いの旅が今回のメインストーリーだが、やはり注目は戦闘シーン。ビジュアルをたくさん使っていて、敵や味方がセリフをいったりするので、臨場感溢れる戦闘シーンが楽しめるゾ。



↑剣を交える聖神邪と夏凰翔。このグラフィックを見て分かるとうり画面はかなりキレイ。さすがは工画堂スタジオだよね。



↑この少女がオリジナルキャラクターの摩吼迦だ。原作にはもちろん登場しないが、ゲームの中ではかなり重要な人物であることは間違いないぞ。



↑これが、MADARAの戦闘シーン。パーティーは最大6人まで、戦闘には最大4人まで参加することができる。もちろん独特の特殊攻撃も用意されているぞ。

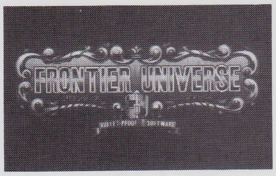
★☆★

フロンティア・ユニヴァース

PC-98

■ビーピーエス■12,800円
■SLG■発売日未定

銀河系の進化！



←物々しく始まるオープニング。わくわくするぜ。

フロンティアユニヴァースは、広大な銀河系を舞台とした戦略シミュレーションだ。プレイヤーは数多くの異星人から選んだ1種族を使って、銀河を統一するのが最終目的になるぞ。シナリオは『銀河の夜明け』と『新たなる時代へ』の本編2つに、フリーシナリオと呼ばれる番外編が用意されている。ゲームを左右するほどのイベントもたくさん用意されているぞ。



↑銀河系を舞台としているだけあって、広大なスケールでのアニメーションシーンだ。



↑この画面にはたくさんの種族が集まっている。どれを選ぶかは君の考えしだいだぞ。

ディー・アーク外伝

PC-98

■姫屋ソフト■7,800円
■RPG■発売中

信じるものは、愛か力か？

ダークなイメージで人気の高かったディー・アーク。今回はそのサイドストーリーともいえる外伝の紹介だ。独立した2つのシナリオが用意されていて、どちらも十分に満足することができるぞ。

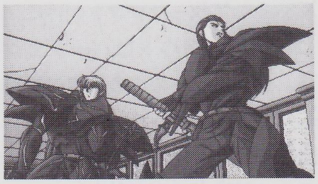
また、前作と比べてマップがかなり広くなっていたり、モンスターが多彩なグラフィックの変化と共に、なんといろんな特殊攻撃を仕掛けてくるようになったのだ！



←光の騎士フェルナスが主人公の『光の後継者』だ。



↑黒竜ザーシュが大活躍する『時空石の迷宮』でのワンシーン。彼は最も人気が高いぞ。



↑シナリオは完全に別なものになっている。両方ともそれぞれ味が出ていて、はまるぞ〜。

魔法千一夜

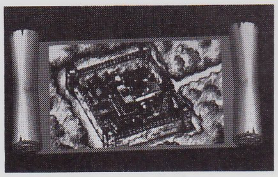
PC-98
UM／UV

■ブラザー工業株式会社■7,800円
■SLG■発売中

これはどんなゲーム？

魔法千一夜はキャラクター成長型のシミュレーションゲーム。プレイヤーは魔法都市　であるミレニアムに特待生として招待された3人の女の子のうち1人を選び、彼女を1人前の魔法使いになれるように導いていくのが大きな目標だ。

また、猫を拾った、夫婦喧嘩に巻き込まれたなどのイベントも約300種類用意されているので、彼女らに苦労させられてしまうぞ。



←オープニングで見ることができるミレニアム。



↑これはメインの画面だ。右下にキャラクターの名前や各種パラメーターがついているぞ。



↑塔の中に入ると、3Dダンジョンが待ち受けている。最上階を目指して進んでいこう。

黒の剣

PC-98

■（株）フォレスト■9,800円
■RPG■11月上旬発売

フル画面のアニメーションバトル

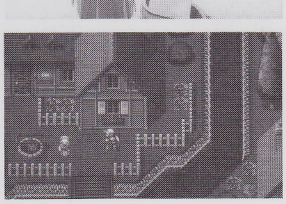
フォレストの最新作『黒の剣』は、ニュータイプのRPG。中でも特筆すべき点は、戦闘画面がフル画面のアニメーションバトルで行われることだ。プレイヤーは魔法すらも切り裂く剣技を武器とする主人公となり、呪符魔法を得意とする少女と奇怪な魔人たちを引き連れて、闇の真理を得ようとする大魔道師を倒すのが目的だぞ。



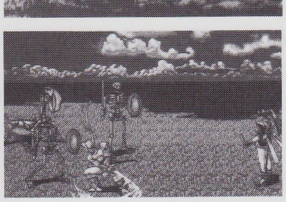
→この少女は、呪符魔法の使い手。かなり強いぞ。



←森の中での戦闘シーン。敵の動きが妙にリアルだ。



→町の中でのシーン。キャラがでかいのが特徴。



←主人公は豪快な剣技を主体とした攻撃が得意だ。

MASTERS
遙かなるオーガスタ2

■T&Eソフト■9,900円
■SPT■発売中

SFC



マスターズの興奮が蘇る！

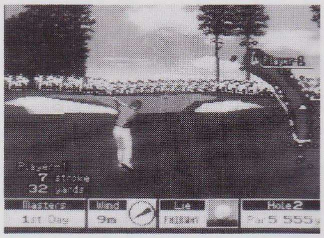
ゴルフファンなら、誰でも一度はプレイすることを夢見る『オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブ』。その全18ホールを完全シミュレートできるのが、この『遙かなるオーガスタ２』最大のウリとなっている部分だ。

オーガスタ・ナショナルと正式契約をして作ったソフトだけに、コースレイアウトはパーフェクト。そっくりそのまま忠実に再現してあるのだ。

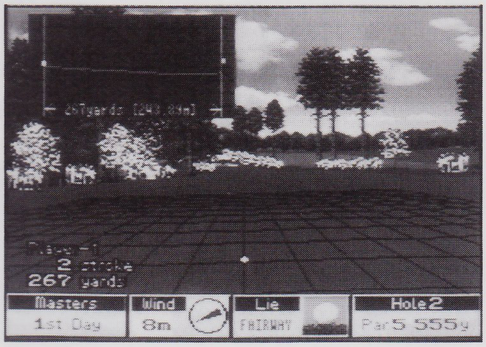
もちろん、『遙かなるオーガスタ２』の特長はそれだけではない。以前に発売された『遙かなるオーガスタ』の機能をさらにグレードアップして、より快適なプレイ環境の実現に成功しているのだ。グラフィックの処理速度、マウス対応の操作法といった点もそうだし、臨場感を高めるグラフィック、スーパーショット、マスターズモードといった新要素も、以前の『遙かなるオーガスタ』と比べれば比較にならないくらいバージョンアップして遊びやすくなっているのだ。



←今回はビジュアル面が非常に強化されている。そのうえ、マスターズモードという4日間のトーナメントが楽しめるモードまで入ったので、遊び応え満点の仕上がりとなっているのだ。



↑今回はショットを打つ時にある条件をみたすと、スーパーショットが打てるようになっている。



↑こういった芝目を見る時の画面の処理速度がすごく早い。今までのシリーズと比べると比較にならないくらいのスピードになったのだ。

真・女神転生

■アトラス■8,800円
■RPG■発売中

SCD ROM2



伝説の世紀末RPG再び

特異な世界観でユーザーを魅了した「真・女神転生」のPCエンジン版がこの９月に発売される。

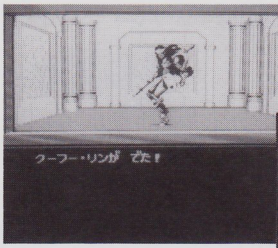
舞台は近未来の東京だ。パソコン通信で悪魔召喚プログラムを手に入れた主人公は、仲間と出会い数奇な出来事を体験していく。神と悪魔が支配する世紀末の東京で彼らは何を見るのか……。

このPCエンジン版はCD-ROMということで新たな点が追加されている。各シーンでのナレーションはもちろん、ゲームの世界観を壊さないように作られているビジュアルシーン、そしてPC版オリジナルのモンスターやそれに絡んだイベントが加えられているのだ。SFC版を既に体験しているユーザーも遊んでみる価値はありそうだぜ。

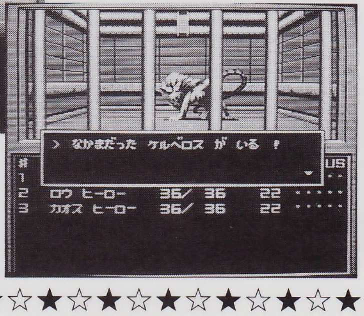


物語の最初の舞台となる吉祥寺の町。中央はアーケード街、左上の赤い家が主人公の家だ。

ゲームの要所で挿入されるシーン。後藤司令官の姿も雰囲気を損なわれていない。



敵キャラと会話し、仲間にするシステムはまったく同じ。魔獣合成も当然のこと。



SFC版では見られなかった場面。ケルベロスが捕まっている?!



神々の雷、ICBMが東京を直撃。SFC版にはなかったシーンだ。

オールザットぷよ!!

なぞぷよ



さあッ！　寄ってらっしゃい、見てらっしゃい!!　巷で今大流行の『なぞぷよ』コーナーの始まり、始まり～！初心者から上級者まで楽しくプレイできる『なぞぷよ』。その魅力が余すところなくギッシリ詰まったページだよ。もちろん、悩める子羊たちのための攻略法もバッチリ載っているので、役に立つこと間違いなしッ!!

脳ミソはじける難問がギッシリ満載！

『なぞぷよ』を究めた人には今更だが、初めてプレイする人のために『なぞぷよ』とは何かを簡単に説明しよう。このゲームは『テトリス』、『コラムス』と並び、アーケードで人気を博した、『ぷよぷよ』という落ち物アクションパズルが元になっている。

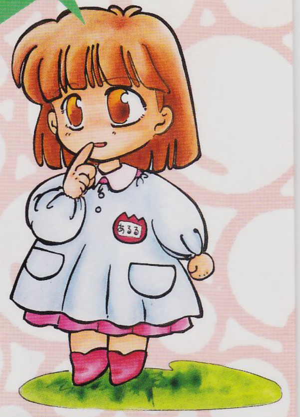
内容は、落ちてくる２個ひと組の色付き『ぷよ』を使って、画面内に溜まった『ぷよ』を消していくという、非常にシンプルなもの。しかし、『ぷよ』の消し方がバリエーションに富んでいて、とても奥の深いゲームになっているのだ。

その『ぷよ』の消し方のバリエーションの多さを利用して、なぞなぞ問題を作ったのが『なぞぷよ』。なぞなぞというよりは、詰め将棋みたいなもんなんだけどね。とにかく全30問用意された問題を解いてけばいいのだ。問題は徐々に難しくなっていくので、後半面はかなり解き応えのある問題ばかり。脳ミソを最近使っていない人は、これでリハビリしましょう。

問題を解けばいいのか！



↑詰め将棋のような問題が、全部で30問用意されている。とにかく各設問に従って、画面内の『ぷよ』を消していくだけという、非常にシンプルなルールなのだ。



ゲームの流れ

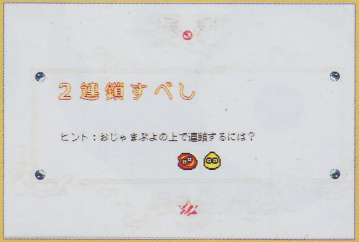


↑「スタート」はゲームを最初から始める。「コンティニュー」は続き。ゲームのセーブは面をクリアするたび行われるので楽だぞ。

ディスクステーションのメニュー画面で『なぞぷよ』を選択すると、左の写真のような画面になる。ここで「スタート」を選ぶと、問題１からプレイできる。「コンティニュー」を選んだ場合は、前回にプレイしてクリアした問題の続きからプレイできるのだ。

ヒントは毎回チェ〜ック！

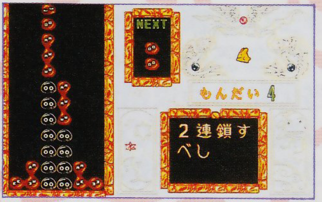
各問題をプレイする前に出るヒント。ちょっと捻ってあるので、ズバリ解答の解るヒントはない。しかし、どれもみな重要なヒントばかりなので、問題がどうしても解けないという人は、毎回ヒントをチェックしてその意味を良〜く考えながらプレイするといいだろう。



↑各問題ごとに出てくるヒント。これだけでは解りにくいが、良く考えると解き方が見えてくるぞ。

まずはプレイ中のキー操作を覚えよう

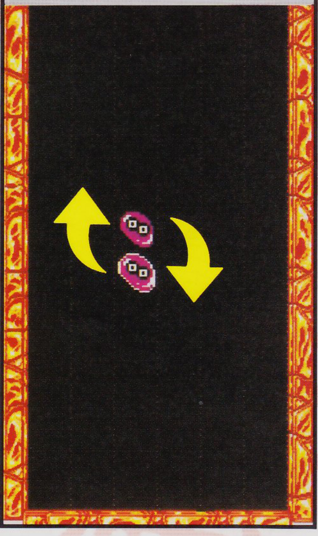
『なぞぷよ』の操作方法は非常に単純。基本的に誰にでも扱える操作系統になっているのだ。ただ問題によってはアクション性がかなり強くなっている場合もある。どういうわけで、真の『ぷよマスター』を目指すなら、どんな状況にでもすぐに対応できるよう、操作方法は完璧にマスターしておく必要があるのだ。とくに初心者は、混乱してくると操作ミスが多くなるので、ここでしっかり頭に叩き込んでおくようにしよう。



↑狭い場所での『ぷよ』の方向転換や、早いスピードで落ちてくる『ぷよ』の処理は、かなりアクション性が高いといえるだろう。

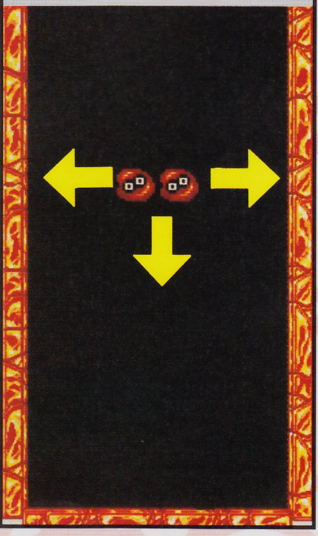
スペースキー

押すことによって、『ぷよ』が90度ずつ回転する。このときの回転方向は時計周りだけで、逆周りはしないのだ。



方向キー

左右と下のみを使用する。キーを押すと、そのキーの方向に反応して、『ぷよ』がその方向に移動するぞ。

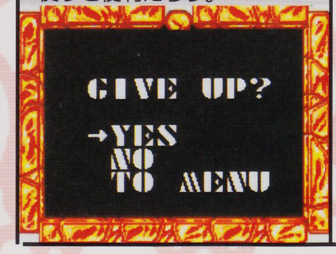


ESCキー

●YES
ギブアップ画面で「YES」を選ぶと、その問題を最初からプレイすることになる。

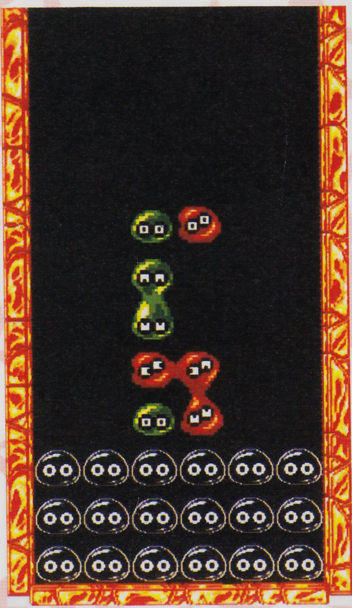
●NO
「NO」を選択した場合、もう一度ゲーム画面に戻る。ポーズの代りに使えるのだ。

●TO-MENU
ディスク・ステーションのメニュー画面に戻ることができる。『なぞぷよ』以外のゲームがプレイしたくなった時に使うと便利だろう。



プレイする人は知ってた方がイイ……

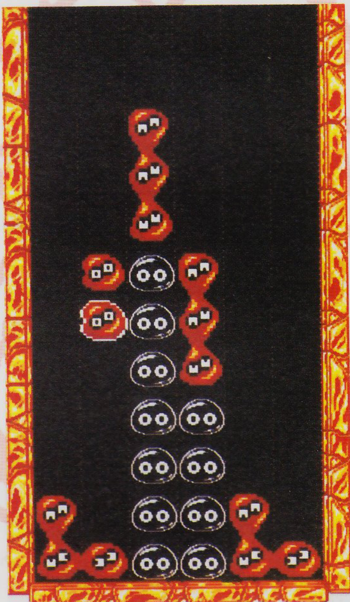
●余分をはさんだ2連鎖



連鎖の代表例ともいえるパターンがコレ。最後に連鎖させようとする『ぷよ』の間に違う色の『ぷよ』を挟み、その挟んだ『ぷよ』を起爆剤にして連鎖を行う方法だ。

左の写真の場合を例に取ると、緑の『ぷよ』の間に挟まった、赤い『ぷよ』が起爆剤ということになる。横にした緑、赤の『ぷよ』を縦に並んだ緑『ぷよ』の上に置く。すると赤『ぷよ』が3つ並んだ赤『ぷよ』の上に落ちて、赤い『ぷよ』が消える。すると、支えのなくなった緑『ぷよ』3つが下に落ち、2連鎖目で緑『ぷよ』が消えるというわけだ。

●落下を利用した2連鎖



土台になっている『ぷよ』を消し、その上の載っている『ぷよ』を落として連鎖させる。このテクニックが落下を利用した連鎖という。

左の写真の場合、まず画面中央より左側にある縦になったふたつの赤『ぷよ』を、そのままの状態で落とす。すると最初から置いてある3つの赤『ぷよ』が消え、そのとき赤『ぷよ』に接触していた『おじゃまぷよ』も同時に3つ消える。これによって『おじゃまぷよ』の上に乗っていた3つの赤『ぷよ』が落下して、右下の赤『ぷよ』と接触。そこで2連鎖目が起るのだ。

高度な連鎖テクニックをモノにしよう

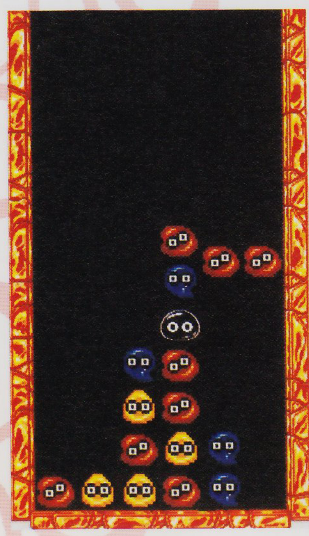
上で紹介している2連鎖が、一応連鎖基本形。その基本形を利用すれば、上の2パターンの連鎖を複合した何連続もの連鎖を行うことも可能なのだ。何もないところから『ぷよ』を仕込んでいけば、画面イッパイの『ぷよ』を連鎖させることができるぞ。

ちなみに何連鎖もさせるような場合は、連鎖の起爆剤となる『ぷよ』がきちんと決まっている事が多い。今回の『なぞぷよ』もその傾向がある。もし連鎖系の問題が苦手でなかなか解けない人は、初期画面をじっくり眺め、起爆剤となる『ぷよ』を探すことから始めるといいだろう。

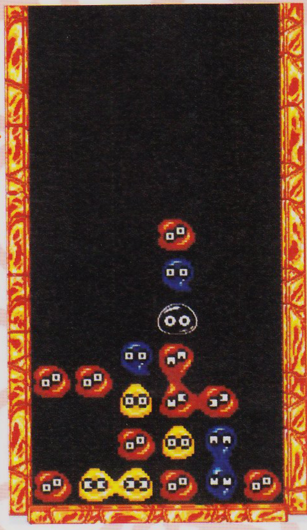
それと最初から画面上に置かれている『ぷよ』だけでは、設問通りの連鎖ができない場合が多い。数の多い連鎖を作る場合は、自分でいくつかの連鎖を仕込んでからの方がうまくいきやすいのだ。



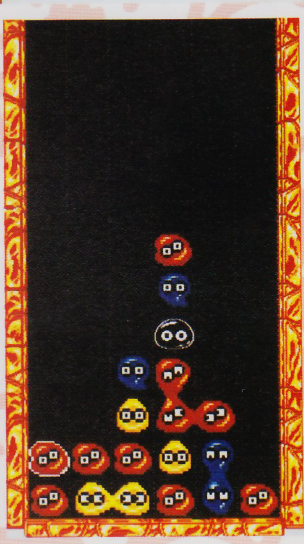
←連鎖は『なぞぷよ』をクリアするのに必要不可欠のテクニックだ。問題を進めていくと、かなり複雑な連鎖問題が多くなってくるので確実にマスターしておこう。



まず右側に横にした赤『ぷよ』を、青『ぷよ』の上にひとつだけ引っ掛けるようにして落とす。これは3連鎖目のための仕込みだ。



右側に落とした赤『ぷよ』が、上の写真のようになっていればオーケー。あとは左側に横にした赤『ぷよ』を落とせば連鎖が始るのだ。



最初に赤『ぷよ』が消え、それによって余分を挟んだ黄『ぷよ』と赤『ぷよ』が開放されて連鎖。そのあと青『ぷよ』が落下して4連鎖する。

なぞぷよ 全30面攻略ヒント集

問題が全部で30問ある『なぞぷよ』。初めてプレイする人は少なく感じるかも知れないだろう。しかし、実際にプレイしてみれば、バリエーション豊かなその問題にきっとビックリするはず。たかが30問の問題でも、『ぷよ』の初心者がナメテかかると、脳ミソがキリキリ痛むだけでちっとも解く事ができないだろう。

このページではそういった悩める子羊たちのために、特別にヒント集を紹介することにする。ただし、最終的に問題を解くのはプレイヤー自身だ。ここで紹介しているのは本当にヒントのみだ。完全な攻略法を知ってプレイすると、この手のゲームは面白さが半減してしまうからね。

まあ、なんにせよ『なぞぷよ』を解く楽しさを満喫したい人は、最初のうちはできるだけ自力で解くようにしてみよう。その方が、全30問を解いた時の感動が、ヒント集を見て解いたときよりも、何十倍も大きく感じるはずだ。



↑問題は後半になればなるほど難しくなってくる。しかし、ある程度のテクニックをマスターしているなら、何度も考えながらプレイすればなんとか自力でクリアすることができるだろう。



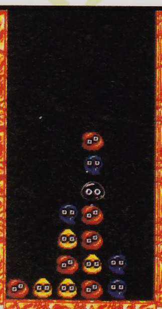
問題1

■問題：6ぷよ一度に消すべし
■ヒント：消したい心をグッとおさえて……／最初の問題だけあって、超簡単なクリア法だ。とにかく『ぷよ』をすぐ消さないようにするのがコツだ。



問題2

■問題：2連鎖するべし
■ヒント：おじゃまぷよの上で連鎖するには？／ヒントに深くこだわる必要なし。余分を挟む連鎖なら、すぐにクリアすることができる。ただし、その方法は1パターンのみではないのだ。



問題3

■問題：4連鎖すべし
■ヒント：赤ぷよが足りないのはどこかなー？／初期画面の状態から連鎖させると3連鎖止りだ。最後に余る赤『ぷよ』を、どうすれば連鎖させることができるかを考えるのがポイントだ。



問題4

■問題：2連鎖すべし
■ヒント：チャンスは自分で作るもの。／ヒントの言葉通り、2連鎖するためのポイントは自分自身で作りだすことになる。早い話が『おじゃまぷよ』を消してポイントを作ればいいのだ。



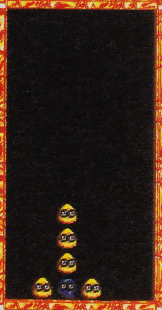
問題5

■問題：ぷよぷよすべて消すべし
■ヒント：怪しいと思うところが怪しい！／最初の1手ですべてが決まる。とにかく、最終的に黄『ぷよ』が消せなければならない、ということを頭に置こう。



問題6

■問題：8ぷよ一度に消すべし
■ヒント：2つの赤ぷよを、つなげてみましょう。／クリア方法はいくつかあるが、一番オーソドックスなのは、最初から置いてある赤『ぷよ』をつなげる方法だ。



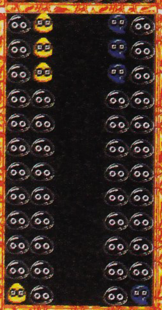
問題7

■問題：3連鎖するべし
■ヒント：解き方いろいろ。／降ってくる青『ぷよ』をドンドン仕込んでいき連鎖を作る。このときの連鎖パターンは、余分を挟む、落下を利用する、のどちらを使っても解くことができるぞ。



問題8

■問題：9ぷよ一度に消すべし
■ヒント：赤ぷよが4ぷよに黄ぷよが4ぷよ。プラス1ぷよ。／『おじゃまぷよ』を消さなくてもクリア可能。とにかく、赤『ぷよ』と黄『ぷよ』を4つずつ揃えるのだ。



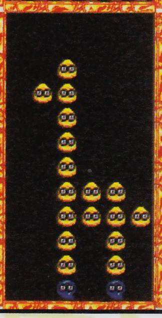
問題9

■問題：3色一度に消すべし
■ヒント：3色目は、画面の左端で消えます。／降ってくる『ぷよ』は赤だけ。この赤『ぷよ』を使って、どう『おじゃまぷよ』を消せばいいのかを考えればいいのだ。



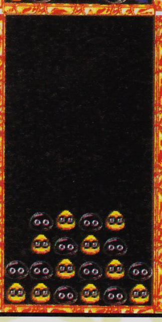
問題10

■問題：10ぷよ一度に消すべし
■ヒント：2色で10ぷよ消すには、1色で5ぷよ。／クリア法は何パターンかあるが、考え方は問題8と同じものだ。それをちょっと捻れば解き方が見えてくる。



問題11

■問題：青ぷよすべて消すべし
■ヒント：個人的お気に入りのため、再掲載。／ぱっと見ると、黄『ぷよ』が邪魔で青『ぷよ』を消すのが難しそう。しかし、実は最初の1手で全てが決まるのだ。



問題12

■問題：黄ぷよすべて消すべし
■ヒント：素直に端から消そう。／ヒント通り、素直な気持ちになって消していくこと。あっちこっち、移り気な気分で消すと、クリアできないのだ。

問題13



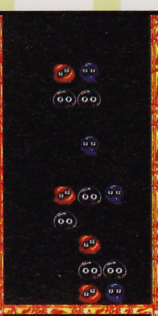
■問題：5連鎖すべし
■ヒント：良くあるパターンですが、5連鎖目を工夫してください。／初期画面の状態で連鎖させると、4連鎖しかしない。ということは、ヒント通りに赤『ぷよ』で5連鎖目を作るのだ。

問題14



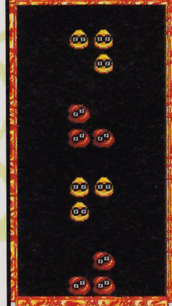
■問題：5連鎖すべし
■ヒント：ちょっと消してから始めると良いでしょう。／まず初期画面を穴が開くほど良〜く見る。そして、どこを消せば連鎖が始まるかを調べて、そのラインまで『ぷよ』を消せばいいのだ。

問題15



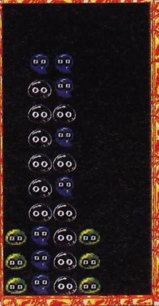
■問題：4連鎖すべし
■ヒント：赤ぷよ消すには、どのおじゃまぷよを消せばいい？／クリアするためのコツは、赤『ぷよ』を連鎖させるために邪魔な『おじゃまぷよ』を見つけること。仕込みがものをいう問題だ。

問題16



■問題：3連鎖すべし
■ヒント：最初の1手で黄ぷよが消えないとダメ。／最初の1手で黄『ぷよ』が消えるパターンはひとつだけ。それさえ解れば、あとは3連鎖目を自分で仕込めば簡単にクリアできるぞ。

問題17



■問題：4連鎖すべし
■ヒント：青ぷよが2回消えなきゃダメ。／最初から8つある青『ぷよ』を2回に分けて消さないと、4連鎖することは不可能だ。その点を考えながら『おじゃまぷよ』を消していこう。

問題18



■問題：7連鎖すべし
■ヒント：赤と赤。／連鎖させるには、右と左のどちらから消せばいいのかすぐ解るだろう。あとは7連鎖目を自分で仕込むことになるが、それをどこに仕込むかがポイントになってくる。

問題19



■問題：9ぷよ一度に消すべし
■ヒント：1つおきに穴を開けて、ためるためる。／まずは『おじゃまぷよ』をヒント通りに消そう。あとはその穴を使って『ぷよ』ため、一気に消せばいいのだ。

問題20



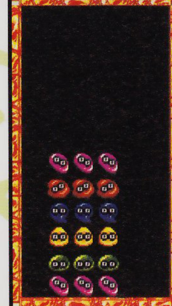
■問題：3連鎖すべし
■黄ぷよが2回消えなければいけません。／とりあえず、最初の1手で赤『ぷよ』が全部消えないように工夫すること。そのあとで、黄『ぷよ』が2回消えるように仕込んでいけばいいのだ。

問題21



■問題：紫ぷよすべて消すべし
■ヒント：どのおじゃまぷよを消すかに注意。／降ってくる『ぷよ』は緑のみ。これを使って一気に紫『ぷよ』が消えるように、『おじゃまぷよ』を削っていくのだ。

問題22



■問題：20ぷよ一気に消すべし
■ヒント：念入りに準備して……／念入りに準備を行うため、時間は結構かかるのだ。とにかく、一番下の紫を消したときに20『ぷよ』消えるように仕込むのだ。

問題23



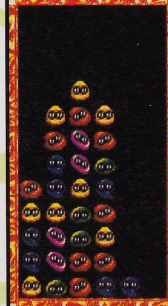
■問題：ぷよぷよすべて消すべし
■ヒント：いらないものは、早目に消そう。／いらないものとは、最初にひとつだけ降ってくる緑『ぷよ』のこと。これを早目に消すような感じで『ぷよ』を仕込もう。

問題24



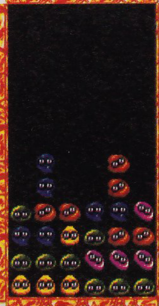
■問題：6連鎖すべし
■ヒント：黄ぷよをどこに置くかがミソ。／とにかく仕込みに注意すること。それと黄『ぷよ』はすべて消さなくてもクリアできるので、黄『ぷよ』にあまり神経質になる必要はないぞ。

問題25



■問題：9連鎖すべし
■ヒント：青ぷよが消えるのが、早すぎないようにね。／かなりトリッキーな問題で超難問といえるだろう。最初の『ぷよ』の置き方に工夫して、青『ぷよ』が早く消えないようにするのがコツ。

問題26



■6連鎖すべし
■十重二十重に折り重ね……／とにかく最初から置いてある黄、緑、紫の『ぷよ』をそれぞれシッカリと連鎖させるのがポイントだ。あとは降ってくる青、赤で連鎖を仕込んでやればいい。

問題27



■問題：緑ぷよをすべて消すべし
■ヒント：下まで消して、上を消す。／緑『ぷよ』の間の『おじゃまぷよ』の処理がポイント。最後に『おじゃまぷよ』を消した時に緑が全部つながるようにしよう。

問題28



■問題：7連鎖すべし
■ヒント：青ぷよをうまく2列に分散させると良いようです。／降ってくる青、赤『ぷよ』を連鎖するように仕込むのがポイント。それと、降ってくる黄『ぷよ』も必要なので注意しよう。

問題29



■問題：54ぷよ一度に消すべし
■ヒント：上にはみだした、見えない段も使いましょう。／消すための方法は問題22と同じ。しかし、上にいくつか『ぷよ』を乗せないと数が足りないので注意しよう。

問題30



■問題：17ぷよ一度に消すべし
■ヒント：3かける　5たす　2は17です。／考え方は単純で3つずつの赤『ぷよ』を5つ作りだし、それが一気に全部が消えるようにすればいいのだ。

前半面の難問を攻略してみよう

問題 5　最初の1手をどこに置くかですべてが決まる問題なのだ

最初から置かれた『ぷよ』は、宙に浮かんだ状態だと何が何だか解らない。しかし、これをテキトーに落としてみると、黄『ぷよ』を消せる位置に落とせないと、クリアできないということに気づくだろう。つまり、この問題をクリアするには、最初の1手をどこに置き、どの様な形で宙に浮いた『ぷよ』を崩すかがポイントとなってくるのだ。最初の1手で失敗したらすべてが終わり。もう一度一からやり直しとなるのだ。



←まず最初の1手を写真のように横にして、そのまま左側の紫『ぷよ』の下に入れるのだ



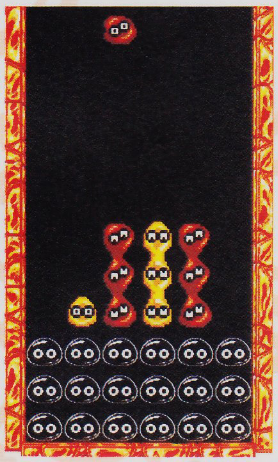
←宙に浮いた『ぷよ』が下にく落ちたら、降ってくる紫『ぷよ』を縦のまま両端に落とそう



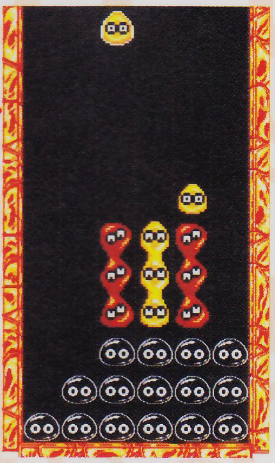
←両端の紫『ぷよ』を消すと、黄『ぷよ』がつながって消える。残るは紫『ぷよ』のみだ

問題 8　きれいに下準備してからじゃないとクリアできないぞ

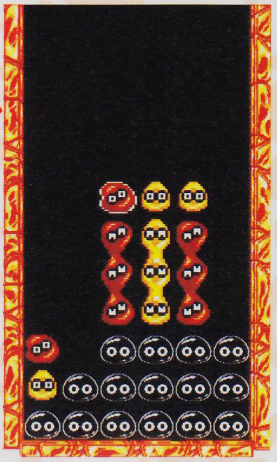
黄と赤の組合わせの『ぷよ』を横にして積んでいくと、赤が4つ、黄が4つ同時に消えるから、合計8つの『ぷよ』が一度に消えることになる。そのとき、もうひとつの『ぷよ』を消すように工夫するのが、この問題を解くためのポイントなのだ。とにかく赤でも黄でもどっちでもいいから、一度に消える時の『ぷよ』の割合が、4つと5つになっていればいい。同色の『ぷよ』を5つ接触させて消すのは、ちょっと頭を捻ればすぐに解るだろう。



←赤と黄の『ぷよ』をうまく置いて、赤、黄、赤の順番で3列、3段に積んでいこう

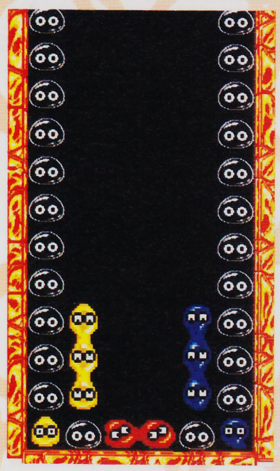


←次に右端の赤『ぷよ』の上に黄『ぷよ』を置く。写真のような形になればオーケーだ

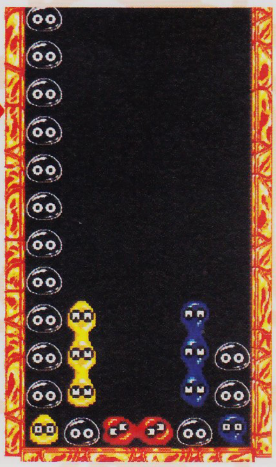


←黄と赤の『ぷよ』をこの状態で置くと、赤4つ、黄5つ、合計9つの『ぷよ』が消える

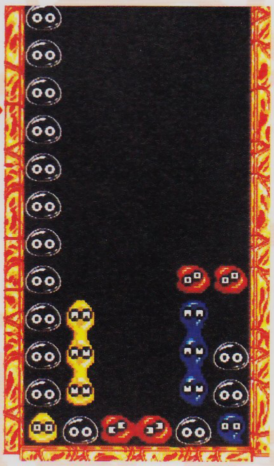
問題 9　両わきの『ぷよ』を下までおろしてやるのがポイントだ



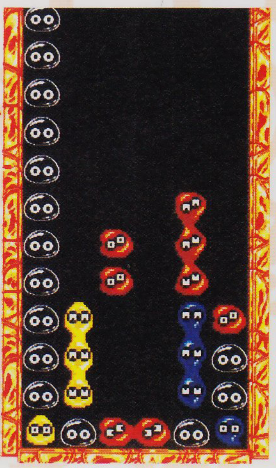
←まず真ん中に赤『ぷよ』を落とし、両サイドの黄、青『ぷよ』を写真の位置まで落とす



←次に右はじの『おじゃまぷよ』を写真のように青『ぷよ』の1段下まで落とすのだ



←その青『ぷよ』、『おじゃまぷよ』の上に、赤『ぷよ』を横にしたままで落とそう

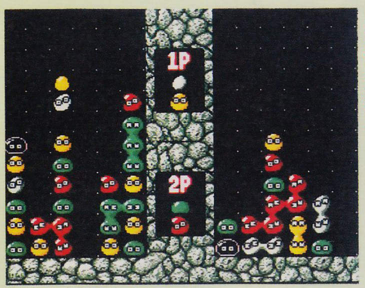


←青『ぷよ』の上へ、さらに赤『ぷよ』を落とす。あとは真ん中の赤『ぷよ』を消すだけだ

オールぷよ・バイヤーズガイド

メガドライブ版

'92年12月発売
4800円(税別)



©1992 SEGA／COMPILE

←シンプルかつ楽しいゲーム性で大ヒットした2P対戦モード





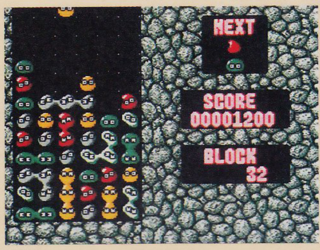


↑1Pモードは、こういった敵キャラとのやり取りが楽しいのだ

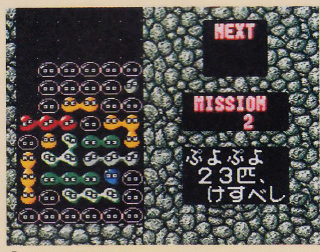
爆発的ヒットとなったアーケード版を完全移植。その超美麗なグラフィックで、『ぷよ』ファンの心をガッチリつかんだ。モードは、VSコンピュータの『ひとりでぷよぷよ』。対戦プレイの『ふたりでぷよぷよ』。エンドレスにプレイできる『とことんぷよぷよ』の全3モード。『ぷよ』ファンが一気に増えた作品でもある。

MSX版

'91年10月発売
6800円(税別)



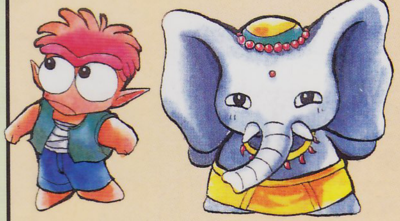
←このMSX版から『ぷよぷよ』にドップリとはまった人も多いことだろう



©1991 COMPILE

←今や通常モードより人気の高い『なぞぷよ』の原型がここにある

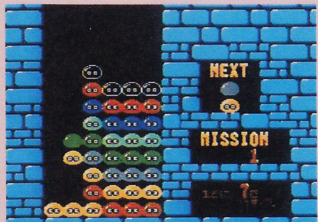




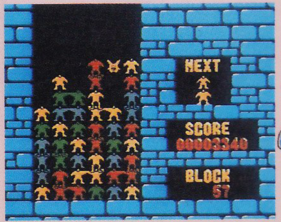
『ぷよぷよ』が世に初めて姿を現したのが、このMSX版。対戦モードにエンドレスモード。そして、ミッションモードという名で「なぞぷよ」搭載されている。今の『ぷよぷよ』とまったく変らないそのスタイルは、発売当時から完成度が高かったことの証明だ。ただし、対戦モード時に降る『おじゃまぷよ』は、最高30個までだった。

ファミコン版

'93年7月発売
5900円(税別)



→脳ミソが痛くなる難問・奇問がイッパイ！ひとりでじっくり楽しめるぞ

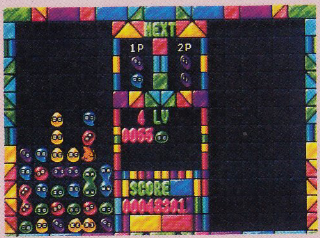


↑『ぷよ』の形が人型になっただけだが、これが意外と新鮮な気持ちでプレイできるのだ

モードは、永遠にぷよを消し続けていく『1Pエンドレスモード』。なぞなぞぷよぷよの『1Pミッションモード』。ふたりで対戦する『2P大戦モード』の3つ。気分を変えてプレイできる『人型ぷよ』や、『おじゃまぷよ』の数を調整できる、『おじゃまぷよリミット設定』といった新機能が満載された作品だ。



©1991,1993 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.／COMPILE

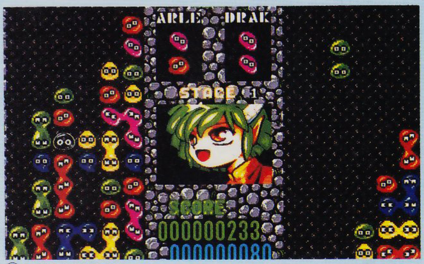


→きれいなグラフィックのゲーム画面で、気持ち良くプレイできる

PC98版

'93年3月発売
7800円(税別)





→敵キャラと対戦して勝ち抜いていく1Pモードがアーケード版のままで熱いぞ

©1992 COMPILE

アーケード版を完全移植している作品だ。モードはメガドライブ版に『なぞぷよ』を追加したもので、全部で4モードとなっている。グラフィック、音声の出来がかなり高い水準で仕上がっており、『ぷよ』ファンならぜひともプレイしてほしい作品だ。今までの『ぷよぷよ』の中で、1番出来の良いゲームだろう。





↑白熱した対戦が楽しめる2P対戦モード。はっきりいって、流行りの格闘物と同じくらい白熱するぞ

なぞぷよ問題募集!!

キミの作った問題が『なぞぷよ』になるチャンスだ！

今、巷で静かなブームを呼んでいる『なぞなぞぷよぷよ』、略して『なぞぷよ』。その問題をユーザーから募集して、“ユーザーの　ユーザーによる　ユーザーのための”『なぞぷよ』を作ろうというのが今回の企画意図だ。

『なぞぷよ』を極め、『なぞぷよ』を解くだけでは飽きたらなくなったキミ。自分の作った問題がゲームになるチャンスだ！！　思わず頭を捻るような難問、奇問を作りだし、他のユーザーにチャレンジしてみよう。

ちなみに締切、発表、賞品等は下記の通り。とくに締切には十分に注意して応募しよう。

●締切/第１回の締切は、’93年11月末日消印。締切に間に合った問題はDS３号に掲載予定。

●発表/DS 2･3号誌上

●賞品/採用分１問につき5,000円



←解き応えのあるキミ自身のオリジナル問題を作って、ドンドン応募しよう！

●例題を参考に問題を作ろう

本物の応募用紙は36ページにあります

例　題

❶クリア条件

19連鎖せよ

❷予定ぷよ

	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
上	紫	紫	赤	緑				
下	青	黄	赤	赤				

❸出るぷよ（○で囲んでください）

㊟ 赤 黄 青 緑 紫

❹クリア手順

最初に降ってくる紫と青の『予定ぷよ』を、上下逆にして左端の紫の『ぷよ』の上に置きます。次に降ってくる紫と黄の『予定ぷよ』は、そのままの状態で最初に置いた紫と青の『予定ぷよ』の右隣に置きます。３番目に降ってきた赤と赤の『予定ぷよ』は、右から２番目の最上段にある黄『ぷよ』の左隣にそのままの状態で置きます。最後に最上段の開いた空間に、４番目に降ってくる緑と赤の『予定ぷよ』をそのままの状態で置けば、下にある赤『ぷよ』が消えて連鎖が始り、最終的に19連鎖になります。

❺初期画面

				黄	緑
紫	赤		緑	紫	
	緑			赤	
青		緑			
	黄		青	黄	紫
紫		赤		緑	
緑	緑		黄		
緑	赤	青		紫	赤
	青	黄	緑		
赤	紫	青	黄	緑	紫
					赤



●応募用紙の項目説明

1．クリア条件

問題をクリアするための条件です。下記の条件の中から選んで問題を作成してください。それ以外の問題は無効となります。

□連鎖すべし
□ぷよすべて消すべし
□ぷよ落とすべし
□色同時に消すべし

ぷよ□何匹消すべし
○ぷよすべて消すべし
○ぷよ□匹消すべし

※□には数字、○には『ぷよ』の色を記入してください

2．予定ぷよ

８組目までは降ってくる『ぷよ』を指定でき、それを『予定ぷよ』と呼びます。違う色の組合わせの場合、色の上下も指定してください。

3．出るぷよ

『予定ぷよ』が出たあと、ランダムで降ってくる『ぷよ』の事をいいます。何色が出て、何色が出ないかをきちんと指定してください。

4．クリア手順

どうすればクリアできるかの解答手順です。その解答方法をできるだけ詳しく分かりやすいように記入してください。

魔導物語A・R・S

■コンパイル■9,800円
■RPG■11月5日発売

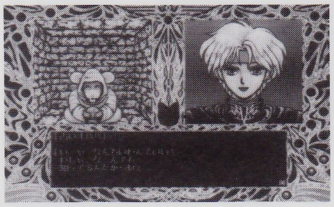
PC-98

魔導世界にまつわる3つの物語

最近はぷよぷよ三昧だったコンパイルから、魔導物語の新作が発売されることになったよ。

その名も「魔導物語A・R・S」。このA・R・Sとはアルル、ルルー、そしてシェゾのこと。彼ら3人のそれぞれ独立した物語が3本収められているんだ。

魔導1-2-3同様、3Dダンジョンの中を冒険するというゲームシステムは同じ。アルルももちろん、ルルーやシェゾ、そして敵キャラのぷりてぃなサンプリングもリニューアルされてるんだぜ。

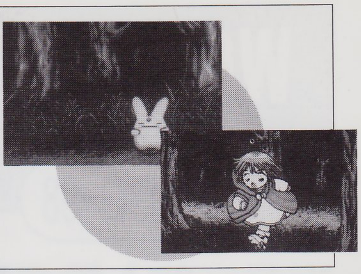


移動画面は前作同様だけど、システム関係がかなり扱い易くなってる。



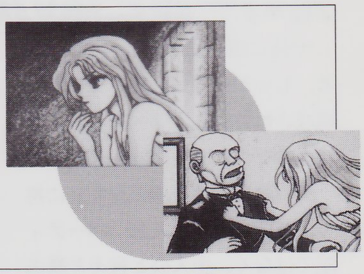
スキヤポデスもかわいくなった。シェゾの声は女性ファンを震え上がらせそうないい声だ。

アルルのおはなし



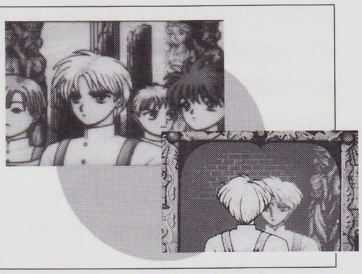
ひとりでおつかいに行ったアルルは、森の中で奇妙な生き物と出会います。その生き物を追いかけまわすが、気が付くと今来た道がわからなくなるほど奥へ迷い込んでしまいました……。

ルルーのおはなし



ルルーが朝目覚めると、そこは見知らぬ城の中でした。どうやら眠っている間にさらわれてしまったようです。ルルーは城の主人の伯爵に一発くれてやるため、城の中を突き進みます。

シェゾのおはなし



修学旅行で廃都ラーナの遺跡を訪れたシェゾは、ふとしたことから地下に築かれた迷宮の最下層に落ちてしまいます。地上を目指すシェゾの前に悪の魔導師の亡霊が現れて……。

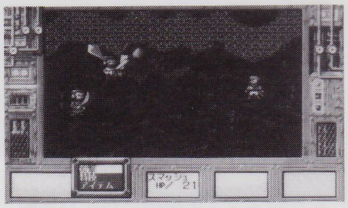
幻世喜譚 DISC SAGA III

■コンパイル■予価8,800円
■RPG■10月22日発売

PC-98

冒険者 若干名募集中!!

コンパイル新作の2本目は、この号に収録されている「ディスクサーガ」の最新作「幻世喜譚」だ。3つめのエピソードとして語られるこの物語はなんとスチームパンク。機関車が走り、剣と拳銃が互角の戦いをし、龍が飛行船を襲うといった近世ファンタジーが展開されるんだ。脳天気なRPGがやりたい人は期待しててください。

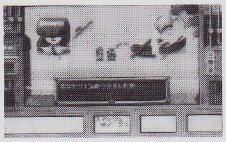




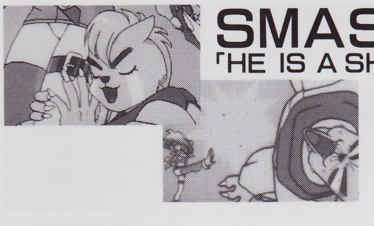
最初の仲間、ファーリンとの出会いである。



スマッシュはサル退治を引き受ける。



仲間とはこのようにイベントで知り合うんだ。



SMASH! 「HE IS A SHINOBI」

スマッシュ：犬の剣士。忍者の風貌をしているがそんな緊張感は微塵も見せない。「飲む・打つ・買う」がモットー。主人公。



PENY! 「HE IS A MAGICIAN」

ペニー：魔法使いのにーちゃん。ボケを信条とする昼行燈だが、実は狡猾で打算的人間。ペトゥムの前身（?）。大食漢。



KIRI! 「SHE IS A GUITARIST」

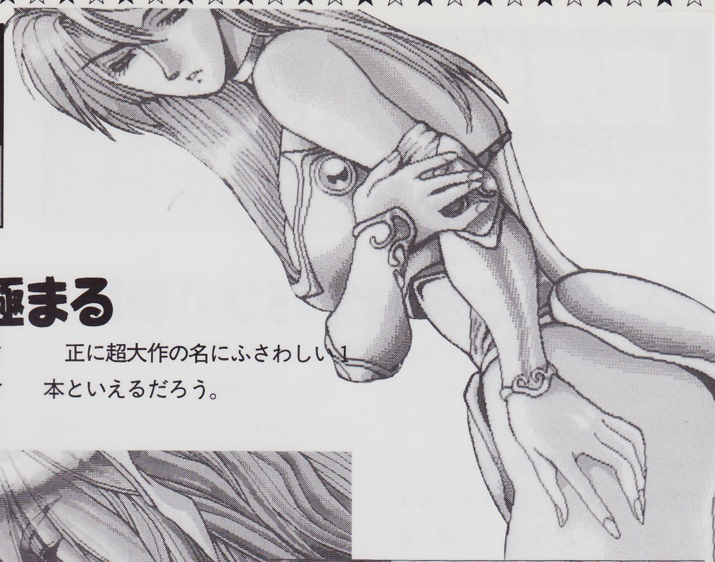
キリ：自称「至上最強のギタリスト」。武闘派おねーちゃん。英雄や勇者にカブれ、演出めいた派手な行動をする。



WORDS WORTH

■エルフ■8,800円
■RPG■発売中■18禁

PC-98



光の一族と陰の戦いは今ここに極まる

十分に描きこまれた美麗なCGと、しっかり練られたシナリオで構成されている「ワーズ・ワース」はエルフの3DダンジョンRPG。

親バカな闇の一族の王を父に持つ、軟弱な男が主人公。パーティ制ではなく、主人公と言えど魔法は使えない…といった少々辛口なゲームだが、方向転換の際のなめらかな画面スクロールは自分が実際にダンジョン内を歩き回っているような気分にさせてくれる見事なものだし、親切なオートマッピング機能付きなので、マッピングが苦手な人も安心だ。

キャラクターデザインに有名マンガ家を起用しただけあって、女の子の可愛さは言うまでもない。

正に超大作の名にふさわしい1本といえるだろう。





GOKKO VOL.1 DOCTOR

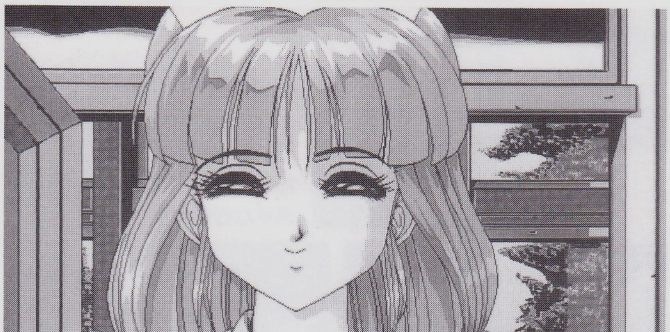
■ミンク■7,800円■AVG
■発売中■ディスク6枚組■18禁

PC-98



いろんなゴッコを楽しめる

「GOKKO」とタイトルにもあるようにこれは、決められた役になってシナリオを楽しんでしまおうというアドベンチャーゲームだぞ。このシリーズの第一弾、「DOCTOR」は、主人公がお医者さんになって看護婦さんから患者さんまでとにかくかわいい女の子とエッチしまくってしまうという、文字どおりのお医者さんごっこというわけだ。シナリオは全部で5つにわかれていて、そのそれぞれに持ち点として100点が用意されている。そしてその点数は主人公が常識を逸した行動をとったりすると、どんどん減点されてしまうのだ。最終的に持ち点80点以上でクリアすれば、スペシャルストーリーである「其のご」がプレイできるようになるぞ。でももし80点以下の場合でも、やり直しは何回でも出来るようになっているのでメモなどを取りながらバシバシ点数を上げてしまおう。クリアしたあとには「想い出モード」でいつでもCGを見れるぞ。

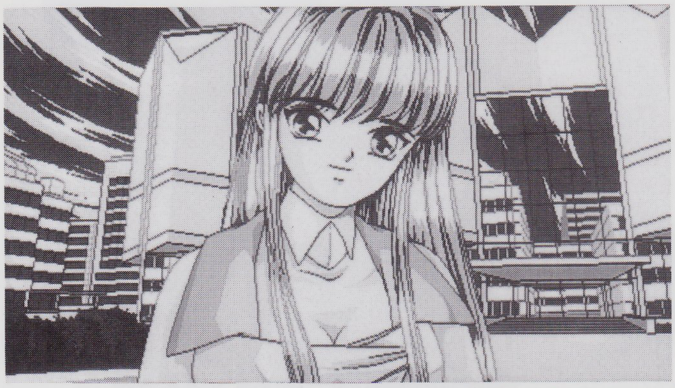


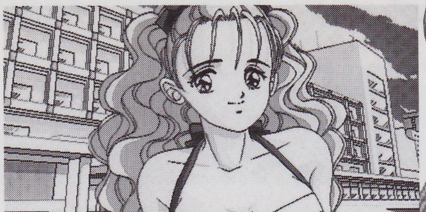
Nooch II －レミの逆襲－

PC-98

■ボンびぃボンボン■7,800円
■AVG■発売中■18禁

ピリルがさらにかわいく







大好評だった前作のノリのよさをそのまま受け継いだこの「ヌークII」。あちらこちらに思わず大爆笑してしまうスペシャルギャグ満載のAVGでホントに楽しめるぞ。

前回の事件から一年後、パル王国が誇るIQ180のスーパーブレーン天才美少女、われらがピリルちゃんは、すっかり主人公の家での生活にも慣れ、大学院に特待生として入学し平穏無事な毎日を送っていた。ところがそんな中、ピリルたちの活躍によって壊滅させられたギルバート社の社長であるギルが刑務所を脱走、時同じくして、多数の人間が精神に異常をきたす原因不明の奇病がある国で流行しだす。そして厚生省はピリルの通う大学に調査を依頼し、彼女は奇病の調査隊に加わって、その原因の解明にのりだしていくことになる。しかしそこには意外な事実が隠されていた。これはストーリーがそのまま前作の続編といった感じなので、前作をプレイしてから遊ぶことをオススメする。

V.G. ヴァリアブル・ジオ

PC-98

■戯画■8,800円
■ACT■発売中■ディスク4枚組■18禁



ウェイトレスたちは華麗に戦い最強の女神を

「V.G.」は対戦型格闘ゲーム。もちろん、勝つと対戦相手のHなCGが見れるというオマケ付きなのだが、ソレがなかったとしても十分に遊べる出来の良さだ。

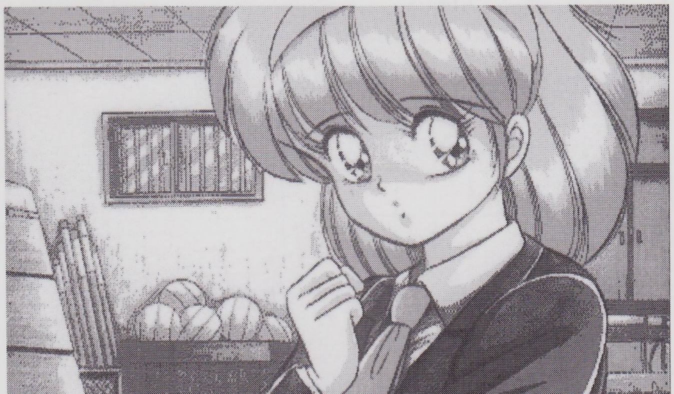


レベルやスピードの調整ができるので「アクションゲームは苦手」という人でもエンディングを見る事ができるだろう。

あゆみちゃん物語

PC-98
TOWNS

■アリスソフト■6,800円
■ETC■発売中■18禁



あゆみちゃんといろんなHが楽しめちゃうぞ

この「あゆみちゃん物語」は、枠に当てはまらない、まったく新しいジャンルのゲームといってしまってもいいだろう。180枚にもおよぶエッチCGが全てあゆみちゃんという女の子ひとりに割り当てられている。ここまでくるとまさに驚異といえる。原画はラッシャー・ヴェラク氏によるもの。



※FM・TOWNS版は10月15日発売

美少女ビジュアル雑誌の最高峰

電脳Beppin発刊 早くも第2号9/28発売



現在、いわゆる美少女ゲーム雑誌といわれるものは14誌前後発売されている（そろそろ休刊の声を聞くものも出てきているが)。その中で、既存の美少女雑誌のまったく違ったコンセプトで創刊されたのが「電脳Beppin」(英知出版・隔月発売・890円）である。版型も従来の雑誌（B5版）より２まわりほど大きいサイズ（A4版）で、CGはもちろんカラー、モノクロ原画もふんだんに取り入れたビジュアル雑誌をめざしている。

さらに新作ゲーム紹介にとどまらず、メガネっ娘特集やソフトハウス特集などオリジナリティあふれる企画が目白押し。まさに“パソコン美少女雑誌の最終兵器”にふさわしい内容となっている。

さて、待ち遠しい第２号は９月28日発売

２号も企画がもりだくさん。ちょっと紹介すると、まず「魔女っ娘天国」。美少女ゲームでは定番ともいえる美少女な魔女大集合。さらに美少女ゲーム界の雄カクテル・ソフト大特集。新作、話題作などを電脳Beppin独自の切り口でカラー原画もふんだんに使って大紹介なのだ。さらにアリスソフトパッケージイラスト特集や、好評の設定資料集、特大ポスターにステッカーなどおいしいページがいっぱいなのだ。売切れ必至。即、書店で予約しよう。

●みんなで作るみんなの『なぞぷよ』にドシドシ応募しよう

応募問題用紙

①クリア条件

②予定ぷよ

	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
上								
下								

③出るぷよ（○で囲んでください）

赤　黄　青　緑　紫

④クリア手順

⑤初期画面

住所		氏名		年齢	(　　)才
				職業	

☆注意事項☆

●応募用紙に記入するときは、必ずペンで書いてください。鉛筆で書くと、読みにくくなるし、消えてしまう場合もあります。

●何問も応募する場合は、白紙の応募用紙をコピーして控えを作っておきましょう。

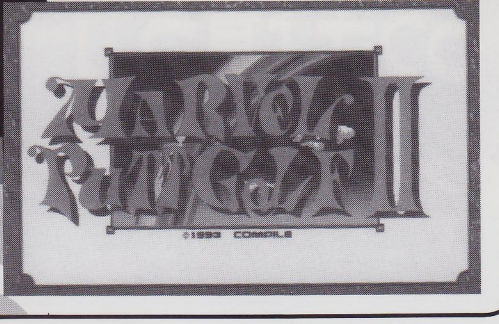
●消しゴムをかけた跡が残っていると、応募用紙が汚れ読みにくくなってしまいます。

●色付きのサインペンで『ぷよ』を記入する場合でも、見分けがつきにくいので『ぷよ』の枠内に何色なのか必ず明記すること。

●つながった『ぷよ』同士は、きちんとつなげて記入してください。連鎖などが読みやすくなるし、打込みのときのミスが少なくなるので大変助かります。

あて先　〒732 広島県広島市南区大須賀町17－5 シャンボール広交ビル210 ㈱コンパイル「DS1なぞぷよ問題募集」係

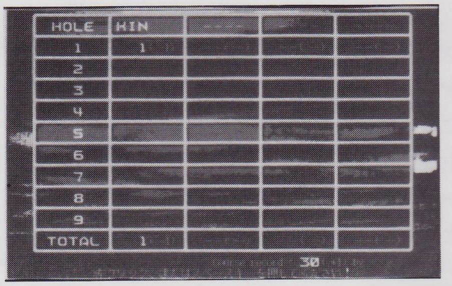
マーベルパットゴルフII



今まで、ゴルフゲームといえば、より本格的なコースを題材にしたものが多かったけど、このマーベルパットゴルフは本当じゃ絶対に有り得ないコースを舞台としている。なかなか入らずイライラするぞ〜。

新感覚のゴルフゲーム

今までこんなゲームがあった？と思えるほどの斬新なシステムの、マーベルパットゴルフ。マウス対応なので操作性が非常に良くまた、使用するボタンが一つだけなので、非常に簡単だ。ゲームの内容はボールをカップに入れるだけ、と書くと簡単にできそうに思えるが、コースの中には、バンカーがあったり、ワープゾーンや池、落とし穴があるので気が抜けない。しかも、ビリヤードのような反射角を利用したり、本物ゴルフのようにパッティングの強さを見極めなくてはいけないので、難易度はかなり高めになっているぞ。

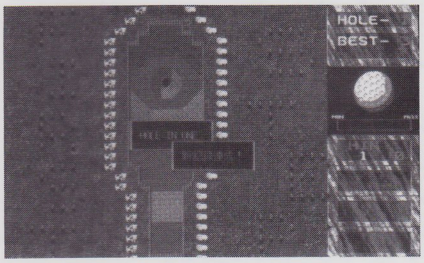


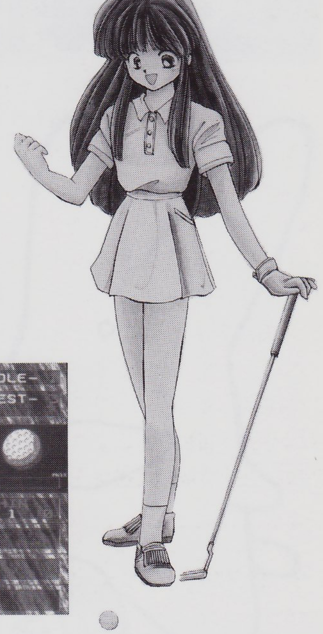
新記録！

↓18あるホールの中で新記録を出すとベストスコアとしてスコアがセーブされるぞ。何打でホールを終えたか友達と勝負してみよう。

2つのモードで

↑ゲームモードはストロークプレーとマッチプレーの２つが用意されている。両方のモードとも４人まで同時にプレーできるのでみんなで楽しむことができるぞ。また、１ホールごとの結果もわかるぜ。

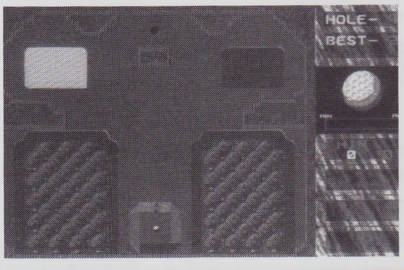




あっとおどろくおかしなコース

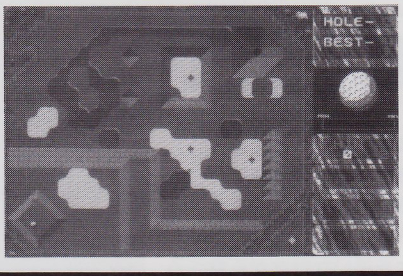
グリーン・コース

一番ノーマルなコースとも言えるのがグリーンコースだ。ここでは簡単にホールインワンを狙うことができるぞ。ただし、この手のコースで注意したいのは回りの池や川だ。落ちてしまうと本当のゴルフと同じく一打罰になってしまう。



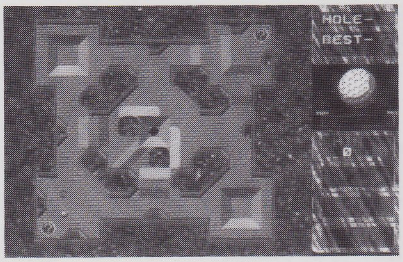
バンカーコース

バンカーコースになると、ボールを打つときの力加減が非常に難しい。それは、バンカーにボールが入ってしまうと急激にボールが進まなくなるからだ。なるべくなら入れたくはないが、もし入ってしまったら、普段よりかなり強めに打とう。



空中コース

こんなコースで本当にゴルフができるの？と思ってしまうのが、この空中コースだ。もちろんコースは空中にあるので、隙間からボールが落ちていってしまうなんてことが良くある。落ちてしまえばOBと同じ扱いになってしまうのだ。



みぞおちコース

一度落とすとなかなかのぼることができない。それがこのみぞおちコースだ。ここでは、どこにボールを打つかがポイントだぞ。なるべくなら最短距離を進むより広いほうを狙ったほうがスコアが出るぜ。

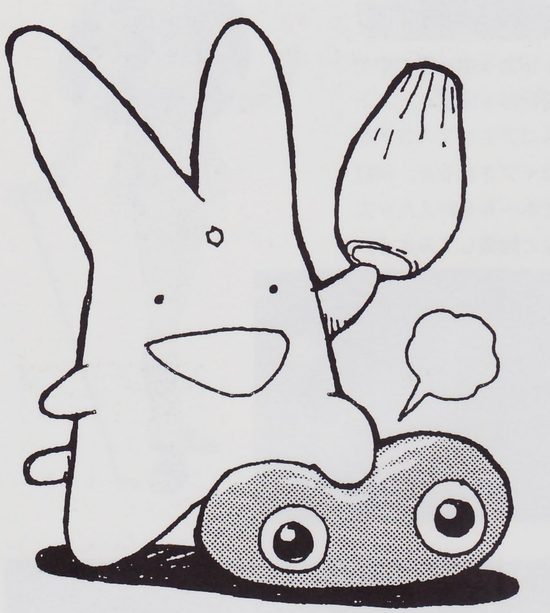


らっきょ食うカーバンクル



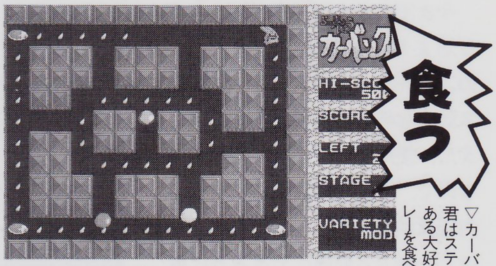
彼の名前はカーバンクル。好きな食べ物は、らっきょとカレーなんだ。辛いのを食ると口から火が出てしまうのがお茶目。でもこれを使って、じゃまするぷよをやっつけるぞ。

らっきょはやっぱりうまいっす

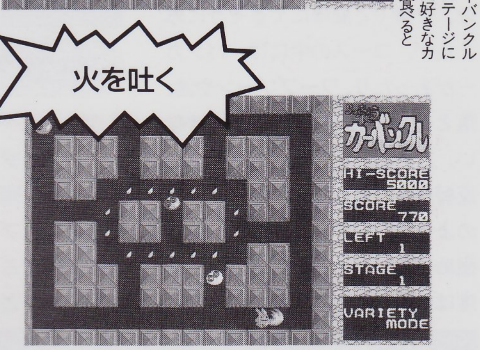


らっきょ食うカーバンクルは、ステージクリアー型のアクションゲーム。操作方法はいたって簡単になっていて、方向キーの上下左右orテンキーの2、4、6、8でカーバンクルを上下左右に動かすことができ、ステージ内にあるカレーを食べた時は、ちょっとのあいだだけスペースキーで炎を射つ事ができるようになっている。

主人公のカーバンクル君は、迷路状になっているステージの中にあるらっきょを全部食べればステージクリアーなんだけど、たくさんのぷよぷよがじゃまをしてくるので、簡単にクリアーをさせてくれない。ぷよぷよのパターンを覚える事がクリアーへの必要条件だ。



▽カーバンクル君はステージにある大好きなカレーを食べると

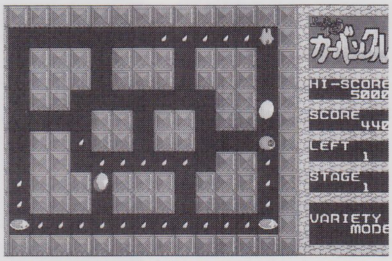


↑スペースキーでぷよを攻撃することができる炎を吐くことができるぞ。ただし制限時間がちょっと短い。

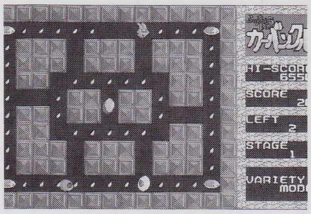
ステージ前半を大紹介だ!! しかもポイント付

ステージ 1

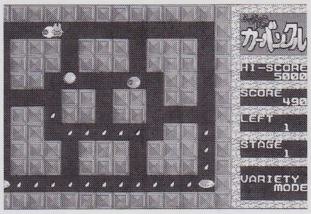
ステージ1。ここでは、まずカーバンクルの操作方法やぷよぷよの動きなどを覚えよう。カレーを食べるポイントとしては、ぷよぷよを追いかけながら食べるようにすると安全だぞ。



↑ぷよを同じ列に引き付けてからカレーを食べるようにするとかなりの高得点を取ることができるのだ。



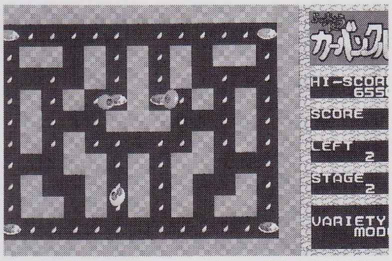
↑スタートした直後は外側から中心に食べて行くのがセオリー。ぷよをよけやすいしね。



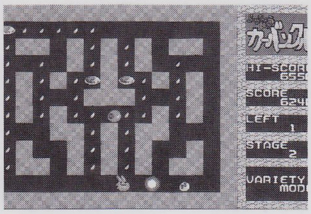
↑逆にはさまれたときは逃げることだけに専念しよう。うかつに食べているとやられるぞ。

ステージ 2

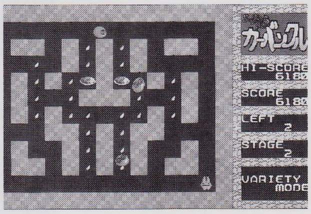
ステージ2では、ぷよぷよの動きが非常に嫌らしく、しかもはやいので、すぐにやられてしまうぞ。じっくり落ち着いてぷよぷよを一か所に集めて、一気に倒すようにしないと非常に辛い！。



↑1面と違って道が狭いので、細かい操作方法が必要だ。ただし、カレーの数はたくさんあるので心配いらないぞ。

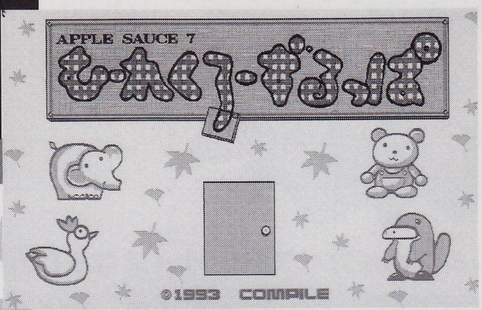


↑激辛カレーを食べるとかなり強力な炎を吐くことができる。これを使え！



↑危なくなったら敵のいない外側にいったん逃げよう。制限時間はないからゆっくりと。

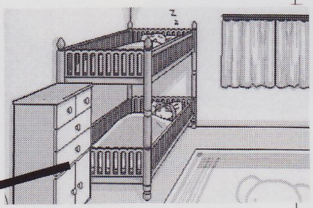
むーれくろーずるっぱ



ここは不思議なお部屋。部屋のあちこちには私達の想像もつかないファンタジックな世界が広がっている。夜中にもこっそり薄目をあけて部屋の中を覗いてみよう。ほら、おもちゃたちの声が…

☆☆☆☆☆☆こんな家に住みたい!?☆☆☆☆☆☆

マウス対応ソフトのむーれくろーずるっぱ。操作方法はすごく簡単で、マウスで部屋のあちこちをクリックするだけ。不思議な世界が君を待っている。



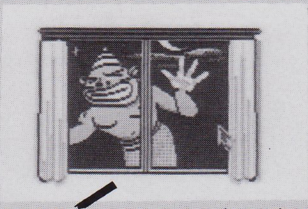
↑寝ている子供を起こさないように。

ベッド

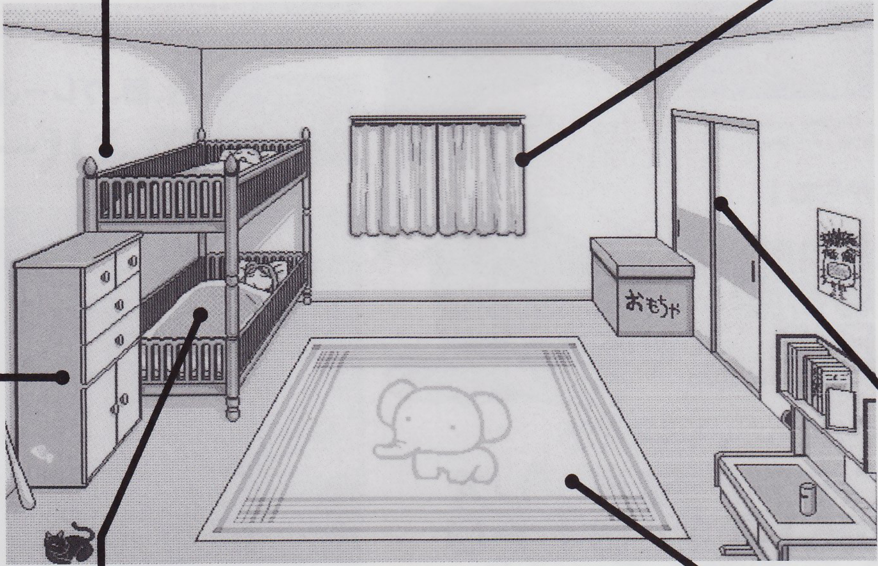
子供がぐっすり寝ている２段ベッド。ここでクリックをすると、子供がいびきをかいたり、ねがえりをうったりするのだ。

カーテンのぞくのだれだ!!

カーテンをクリックすると、たまにクイズを出す奴が現れる。これに全問正解するとエンディングなのだが、クイズは全部で10問用意されていて、どれも難しい問題だ。ほかには窓の外の風景が良く変わったりするぞ。

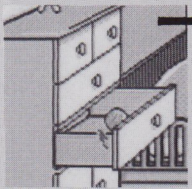


↑窓を開けてこんなのがいたらビックリするぞ。



たんすにゴン

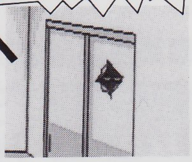
たんすをクリックすると、開けることができる。中には何がはいっているかな？　これらを使っていろんな遊びをしてみよう。



ふすま

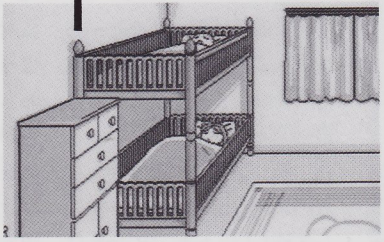
ふすまをクリックすると、あちこちに穴が開き、何者かがこっちを除いている。あと、天井も注意してみよう。何かが隠れているかも…。

穴があく



ねこにゃ〜ん

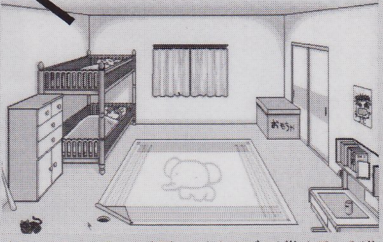
部屋の片隅でおとなしくしている可愛い猫ちゃん。この猫ちゃんのいる場所でクリックすると、なんといきなり『にゃ〜ん』と鳴き出すのだ。また、たんすの中に入っている毛糸の球をあげると、猫ちゃんが非常によろこんでくれるぞ。部屋の片隅に宇宙人が隠れているが、こいつらを全部探すのも一興。



↑猫をバットで叩く（？）とかわいい鳴き声を上げるのだ。

じゅうたんっす

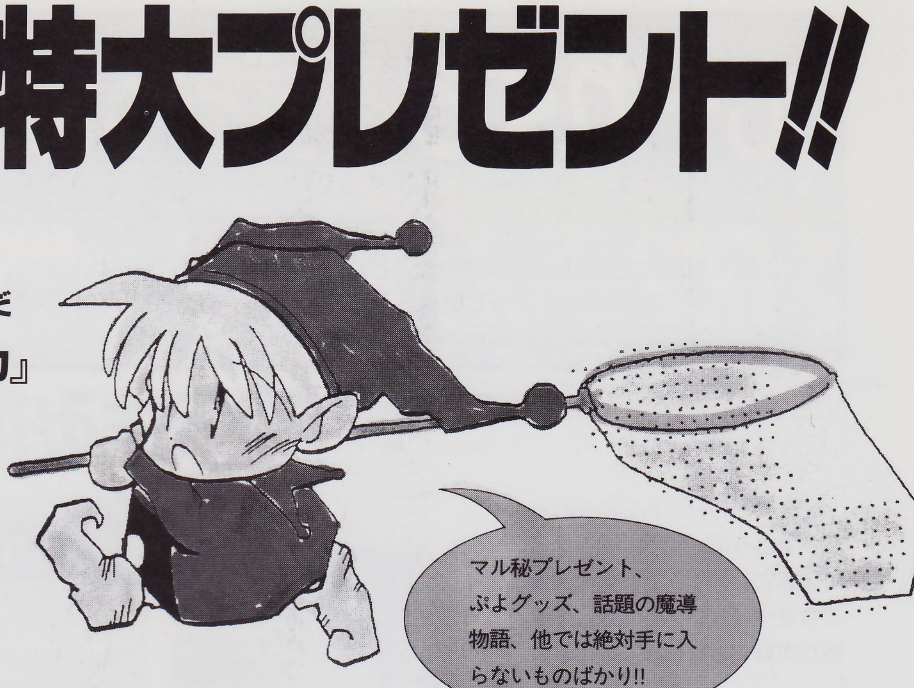
じゅうたんをクリックすると、なんとネズミの穴が出てくるぞ。中を覗くと、いきなりおにぎりキャッチゲームが始まるのだ。すべてのおにぎりをキャッチすることができればエンディングが始まるが、これがまたなかなか難しい。その他に、壁にかかっている絵や、机の引き出し、おもちゃ箱、貯金箱や本棚の本などあらゆる物にいろんな仕掛けがあるのだ。



↑じゅうたんの下には童話のようなネズミが住んでいるぞ。

さぁさぁさぁさぁ
最後の力を
ふりしぼれ!!

Vol.1記念 特大プレゼント!!



シンプルイズベスト！ ナイスなテレカだ

プレゼント No.1 『コンパイル テレカ』『ぷよ テレカ』

各＝5名 計＝10名

（どちらが欲しいかを記入のこと）



▲コンパイル・テレカはカーバンクルの絵柄。ぷよテレカはアルルの絵柄。どっちが欲しいか明確に書くべし書くべし！

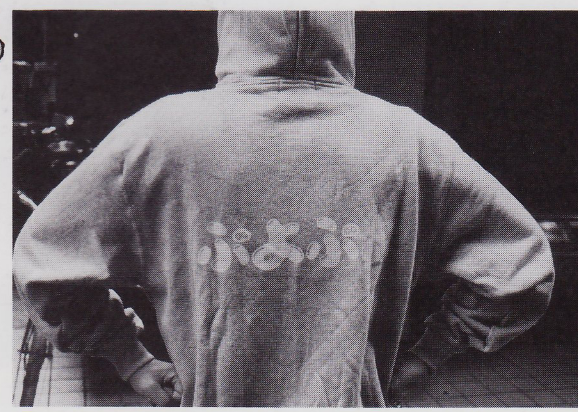
プレゼント No.2 コンパイル特製マル秘 生グラフィックデータ集 ×10名

●今回のDSでボツッたグラフィックや容量の関係で入らなかったデータなどなどが詰まったお宝ディスク。メディアを記入してね。



白、黒、グレー、粋な三色ロゴ入り

プレゼント No.3 ぷよパーカー ×10名



◀色は白、黒、グレーの三色だ。好みの色を書いてくれ。背中の『ぷよぷよ』ロゴが渋い。神にもロゴがあるぞ！

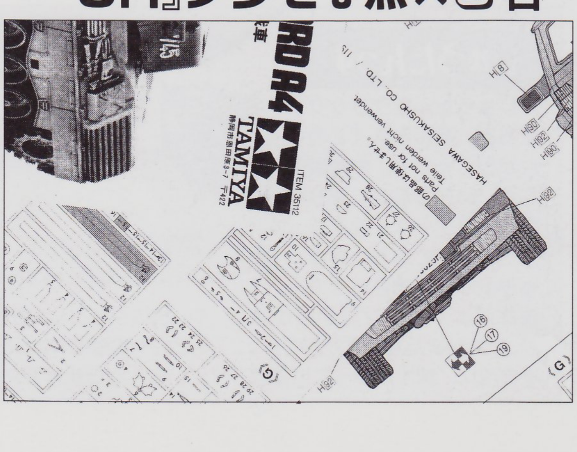
発売後に発送するからね！

プレゼント No.4 PC9801用『魔導物語A.R.S.』×３名

（メディアをはっきり記入）

編集長自腹切りまくり。いったいいくらだ!!

プレゼント No.5 『ランチア デルタ』『レオパルド１Ａ４』『GT FOUR』プラモ３点×３名

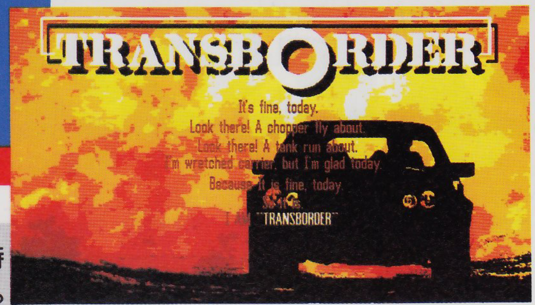


▶うふふふふ。編集長の自腹だ。ハセガワのランチアデルタ、田宮のレオパルドⅠA4、GT FOURはハセガワのハインドにするかもしれないが、とにかく総額では他のプレゼントに負けん！ プラモ少年に。

葉書きにプレゼントNo.を書いてね

希望商品はディスクと一緒に封入されている葉書に記入してくりたまい。ひとつしか書けないから欲張るなよ！ 色、柄、メディア指定があるものに関してはハッキリ記入して欲しい。もち、DCや本誌に対する意見を書いてあったほうが…＊＊＊だ。いやー、わしとしてはプラモ三点セットがお薦めだな（自画自賛）。ハセガワのランチアデルタはプリプリしてカッコいいね。組みやすいし。

トランスボーダー



何か懐かしささえ感じられる、ゲーム画面。操作方法はすごく簡単。女子供でも朝飯前。ゲーム内容は敵の妨害を避けながら決められた時間内に一定距離を走破するというものなのだが、これがなかなか……。

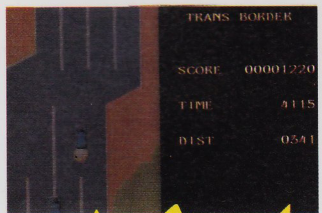
手に汗にぎる熱いバトル！

トランスボーダーと呼ばれる組織がある。金さえ受け取れば、共産圏だろうが戦火の真っ直中だろうがおかまいなしに荷物を運ぶ、国境を越えた過激な宅配便だ。

彼の名はジェローニ。ジェローニ・ウェーバーという。“ランチア・デルタ・インテグラーレ”を手足の様に操り、どんな仕事でもこなしてきた強者だ。

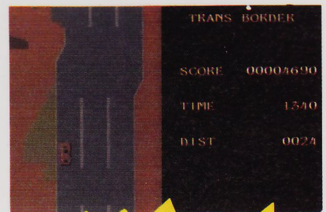
だから、今回の仕事は余裕だと思ってたんだよ、俺は。オッサン一人をフランスまで運ぶだけなんだから。ところがどうだ。対向車は突っ込んでくるわ、ヘリはバルカンぶっぱなすわ。挙げ句の果てに、戦車の砲撃ですぜ。なあ、オッサンよ、ロシアの大統領ってなぁ、いつもこんな扱いなのかい？

…ありゃ、気絶してやがる…。



注　意

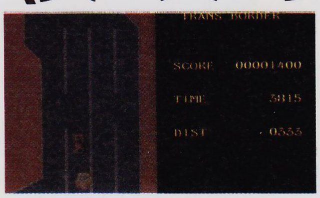
↑コースにはなぜか分かれ道がある。袋小路に突っ込むとクラッシュさせられてしまう。早くコースを覚える事が大切だ。



襲撃だ！

↑ゴールに近付くと突然爆撃機が爆撃してくる。この面では単なる顔見せだが後の面になると…。

〈スーパーテクニック!!〉



ジャンプ無くして勝利は無し!!　だ

自分の車と敵の車が真横から衝突した場合、両方とも弾かれてしまう。この時、左右にある障害物にぶつかってしまったり、水上に乗り上げてしまうと、敵味方問わず、クラッシュしてしまうぞ。

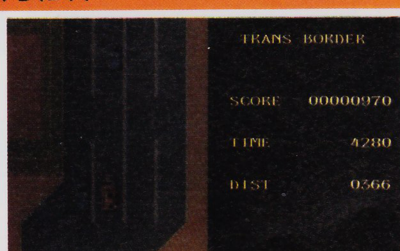
また、ステージによってはジャンプ台が出てくる場所がある。このジャンプ台をうまく使えないとクリアーは至難の業。ジャンプ台をうまく使うには、十分にスピードをあげておくこと。コースを覚えておかないとツライ。

↓画面上にジャンプ台が出現する合図だ。ただし、着地地点には注意しよう。道路以外はクラッシュは確実だ。

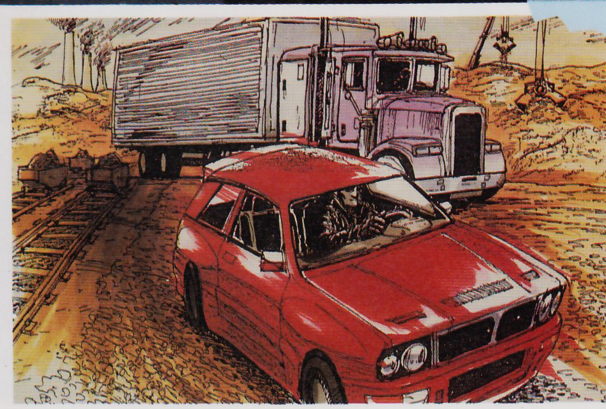


よくわかる操作方法！

操作方法は極めて簡単になっていて、テンキーの“4”、“8”キーで、左右に車をステアリングでき、スペースバーあるいは“8”キーで車を加速することができる。ジャンプはジャンプ台で。車のスピードがある程度のっていると、大きいジャンプができる。



↑スペースキーはアクセルになっていて、テンキーの４と６で車を左右に動かす。カンタンだね!!



ディスクサーガII

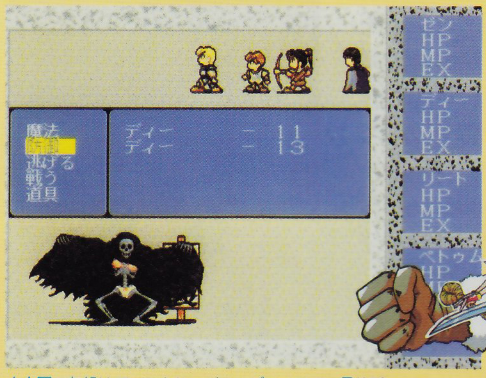
～湯煙に消えた美女たち　夢の中へランデブー～

今回のDSの中で大プッシュする作品（ホントか?!）がこの「ディスクサーガ」だ。そう、いつぞやのDSで連載されていたアレの再録なのさ。ま、難しいことは考えず、とにかくやってみようぜ。



今再び、伝説の野郎どもが帰ってきたぁ!?

この「ディスクサーガII」は92年に発売されたDS98の第13号に収録された連載RPGの再録なのです。３回に渡て続いた３つめのエピソード、ゼン・ペトゥム・リート・ディーという４人組の冒険野郎どものお話の最終話なのであります。といって、前作だのなんだのはあまり考える必要はありません。やった人もやっていない人も安心して遊べる仕上がりになっていますのでよろしく。もし好評ならば次号以降でこのシリーズが再掲載されるかもしれないよ?!



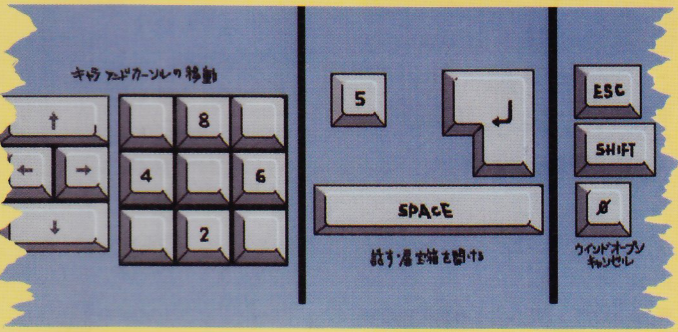
↑今回の収録はディスクサーガのエピソード２の最終話。懐かしいヤツらがちょくちょく現れて笑いをとっていく。知らない人のために、こいつは第１話のボス。



操作方法はこうだ！

この「ディスクサーガ」の操作法はそんなに難しいもんじゃありません。基本画面は移動画面と戦闘画面のみ。まず移動画面ではカーソルorテンキーでキャラクターを移動。人やカウンターの前で決定キーを押すと話すことができます。また、キャンセルキーでウィンドウを開いて各コマンドを実行することができます。

ダンジョンなどで動き回ってる敵に遭遇すると戦闘画面になります。カーソルキーでコマンドを選択、決定すればその行動を行います。各キャラの行動は敵味方関係なく素早さの順で行われ、いちばん遅いキャラの行動が終了することで１ターンが終わります。





←通常はこの画面でゲームを進行していく。





←持ってるアイテムを使う。回復系のアイテムがほとんどだ。



←敵の攻撃をガード。効果は少ないが、ターンを飛ばしたいときに。



→敵に直接攻撃を与えるコマンド。

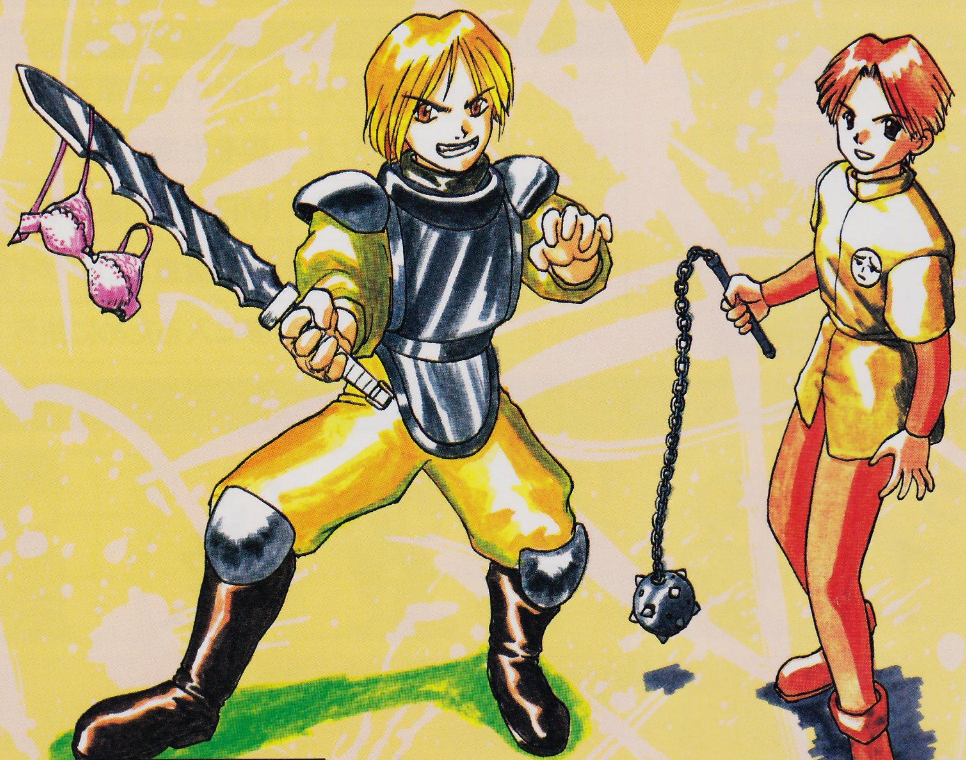


←魔法攻撃。ディーとペトゥムだけ。



←敵から逃げる。失敗することも。

温泉街を舞台に戦う4人組



ディー



パーティーの中で唯一と言われる良識のある人。攻撃力もそこそこある使える僧侶だが、素早さが低すぎ。

ペトゥム

ボケを信条とするマイペース型人間。ことなかれ主義のように見えて、実は世渡り上手な魔法使い。攻撃力は低いけど魔法が魅力。



ゼン



自称リーダーだそうなのだが、理性のタガが外れ易く、野望、欲望、煩悩のままに走る狂気（驚喜？）の戦士。しかし腕が立つのは確かで、実はとっても頼りになる。



リート



紅一点の気が強いねーちゃん。とにかく先に手が出るので、仲間から恐れられる。素早さが高いのと、攻撃回数が多いのが特徴。

アイテムと魔法のことを教えちゃうよ

武器防具&アイテムあれこれ

アイテムの数はそんなにありません。とりあえず回復系の薬とイベントアイテムのいくつかです。

武器防具はそれぞれ装備できる人が決まってます。表の数値は、武器は攻撃力を、鎧は防御力、楯・腕輪は回避力をあらわしています。



←アイテム類は店で入手。武器類は宝箱に入ってることが多い。

アイテム名	値段	効果
元気の出る薬	30サル	HPが50回復する
毒消し草	40サル	毒を治療する
魔法回復の薬	150サル	MPが50回復する
変な石	——	実は貴重なログザイ石
虹の石	——	夢に入るために使う

パーティーが装備できる武器防具

ゼン  ディー  リート  ペトゥム 

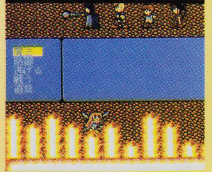
	ゼン			ディー			リート			ペトゥム	
攻撃力	武器	水龍の剣	22	武器	海神のハンマー	18	武器	海龍の矢	16	武器	宝珠の杖	18
		闘将の剣	26		祝福のフレイル	28		メルヘンの矢	24		あこがれの杖	18
		封魔の剣	32		神罰の鉾	36		星砕きの矢	30		連珠の杖	40
防御力	鎧	鱗片の鎧	5	鎧	立派な神官の服	4	鎧	まぶしい服	4	鎧	渚のローブ	4
		てかてかの鎧	12		結構な神官の服	10		女王様の服	10		浴衣	15
回避力	楯	鱗の楯	15	楯	聖印の楯	10	腕輪	そそる腕輪	10	腕輪	におう腕輪	10
		つるつるの楯	18		神秘の楯	15		きわどい腕輪	20		うるさい腕輪	22

魔法はディーとペトゥムが使える

魔法を使うことができる人は僧侶のディーと魔法使いのペトゥムの2人。それぞれ違う魔法を3つ使うことができます。ディーのは回復魔法、ペトゥムのは攻撃魔法です。ペトゥムの攻撃魔法は消費MPは同じですが、かける相手の魔法効果の値によって効果が変わります。ディーの魔法は移動、戦闘どちらでも唱えることができます。

ペトゥムの魔法

爆焔



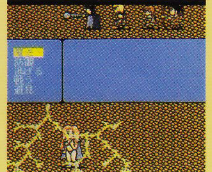
消費するMPは3。燃え盛る炎で攻撃し相手を焼き尽くしてしまう。有効な敵はあまり多くない。

氷結嵐



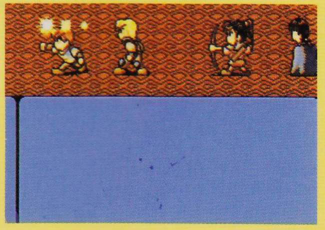
これも消費MPは3。猛吹雪で攻撃し相手を氷づけにしてしまう。有効な敵が多いので多用しよう。

爆雷



こいつも消費MPは3。雷で攻撃し、相手を感電させる。見かけが派手な割に効果のある敵はそんなに多くない。

ディーの魔法



↑ディーの魔法のグラフィックはすべて同じ。どれも回復系の魔法だ。

治癒 消費MPは2。全員の体力をある程度回復する。

回復 消費MPは5。全員の体力を完全に回復する。

解毒 消費MPは4。戦闘中にくらった毒を中和させる。

「魔導物語A・R・S」「幻世喜譚」とは?

今回主人公たちが行商しているイチオシソフト、「魔導物語A・R・S」と「幻世喜譚」のことについてのおはなし。これはコンパイルが放つ期待の2大新作RPGだということはご存じかな? 詳しいことを33ページで紹介しているので見てやってくんなまし。

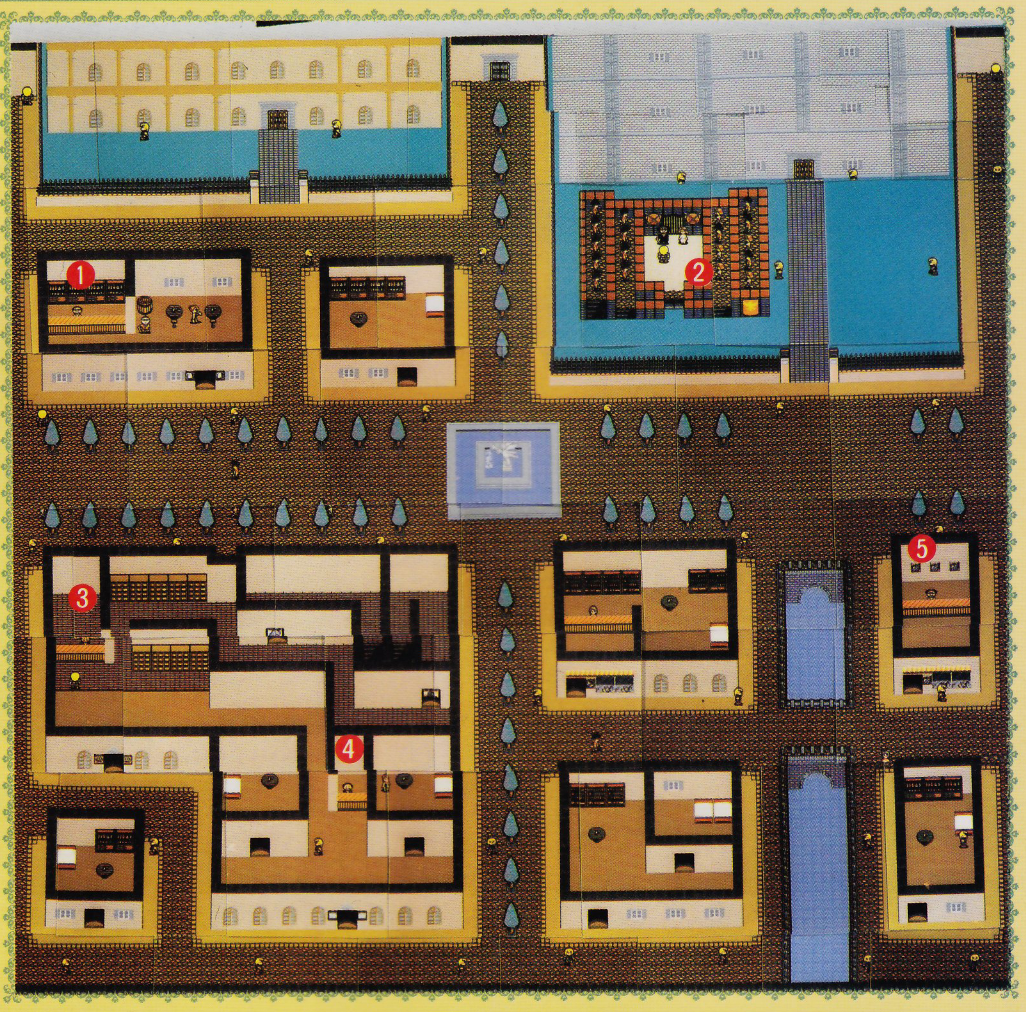


←もちろんコンパイルの次のイチオシソフトなのよ。

1 温泉町クロド

今回の冒険の舞台となるのがこの温泉町だ。ここで主人公たちはとんでもないトラブルに巻き込まれる

時計台のある洒落た温泉町、それがここクロドだ。ま、とりあえずはそのへんをうろついてみよう。酒場のじい様の話だとニーゲルという富豪の屋敷でオークションが開かれるらしい。じい様の頼みついでに、掘り出し物でも見つけてくるかと出向いた４人だったのだが……な、なんと！



1 酒場

ここには石収集家のじい様と飲んだくれのねえちゃんがいる。とえありず最初は、じい様の話を聞いてみようか。



←おつかいはシンドイけれど酒をおごってくれるじい様。

2 オークション会場

じい様に頼まれてやってきた会場。どんなソフトがあるのかと思いきや、なんと不正コピー品を扱っているではないか！　しかもコンパイルの製品とは!!


←お偉いさんがこんな業者を呼ぶなんて……。


←貴様いったい何者だ！　正体を見せてやがれぃ！


←こやつ、昔倒したはずの化物じゃねえか。でもなぜ……。

3 温泉

無料で入ることができる温泉。男湯も女湯も自由に出入りできる。どちらに入るかはお好きにどうぞ。中には浴衣を売ってくれるおっさんがいる。税込みで1009サルだ。


←混浴だったのね。嬉しいけどだまされた感じ。

4 宿屋

宿泊料は無料。それにしてもなんて親切なところなんだ。ここの娘はかわいい。

5 武器と防具の店

ちょっとした武器、そして防具を売っている店。どの品目も少々お高めなので、もう少しイベントを進めてお金を貯めてから買物しに来よう。

闘将の剣	740サル
祝福のフレイル	860サル
結構な神官の服	720サル
女王様の服	840サル
つるつるの楯	520サル
神秘の楯	680サル

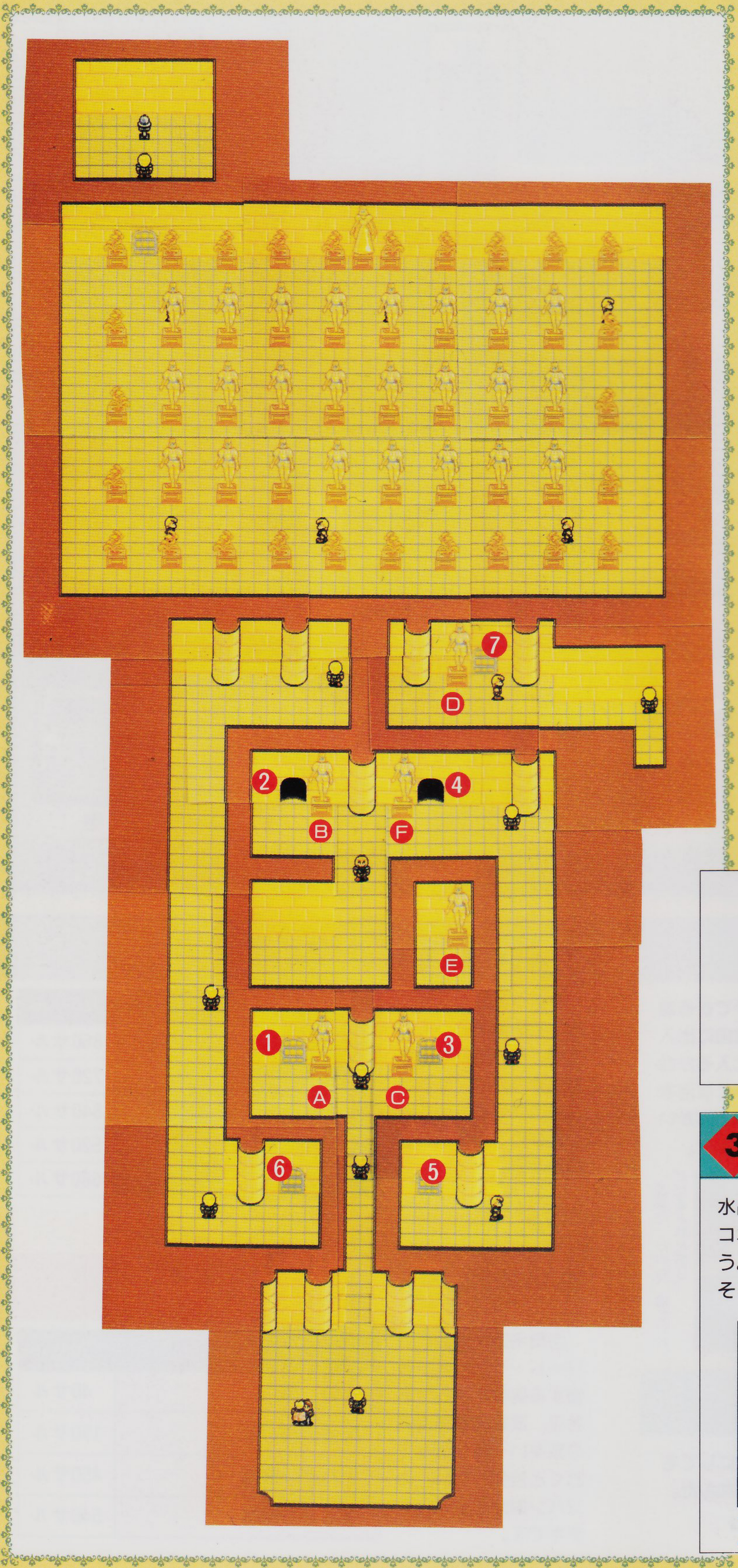
6 道具屋

回復用アイテムと、リート・ペトゥムが装備する腕輪を売ってるお店。最初は魔法回復の薬をいくつか買っておくと苦労しない。カンバン娘がとってもステキです。

元気の出る薬	30サル
毒消し草	40サル
魔法回復の薬	150サル
きわどい腕輪	450サル
うるさい腕輪	540サル

2 宿屋の娘の夢の中

悪徳商人の落とした石と虹の石を交換してもらった彼らは、眠り込んでしまった宿屋の娘を訪ねる



じい様の話どおり石を持って宿屋の娘のところへ向かう。娘を起こそうとした瞬間、４人は睡魔に襲われ、夢の中へ入って行った。



←そこは目も眩む黄金の世界。少女は王子様と踊っている。

1 像と開閉する扉

素敵な王子様と踊っている娘を横目に先へ進むとそこは扉と像のある部屋だった。この像に触れるとある法則で扉が開閉する仕掛けになっている。下にその法則を示したので、よく考えて進んでみよう。混乱したらFの像に触れてやりなおすといい。

Ａの像・①の扉が開き④の扉が閉じる
Ｂの像・②の扉が開き④と⑦が閉じる
Ｃの像・④の扉が開き①の扉が閉じる
Ｄの像・③の扉が開き①と⑤が閉じる
Ｅの像・⑦の扉が開き②と⑥が閉じる
Ｆの像・すべての扉が閉じる

2 本物は誰だ!?

今度はたくさんの王子様の像と１体のお姫様の像が立っている部屋だ。どうやらこのお姫様、王子様と離ればなれになってしまったらしい。彼女のために本物の王子様を探してあげると、左上にある水晶部屋の扉が開く。この水晶をぶっ壊すと宿屋の娘が夢から覚めるのだ。



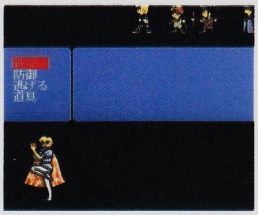
→お姫様の話ではよく見ればすぐわかるという話だが、ホントにわかるかぁ!?

3 王子様との戦い

水晶を壊すと４人はヘンテコな場所に飛ばされてしまう。道なりに進んでいくとそこには娘の財産を狙う野望に燃えた王子様がいた。まぁ、これまでに現れたザコ敵をしっかり倒していればあっさり倒せる相手だぜ。



↑水晶を破壊するとこんな場所へ飛ばされる。夢の現実の中間地点なのか？



↑王子様は弱い。普通に攻撃していれば１ターンぐらいで倒せてしまう。

3 酒場の女の夢の中

宿屋の娘を正気に戻したと思ったら、今度は酒場の飲んだくれねーちゃんがぶっ倒れていた

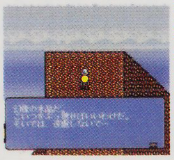
現実の世界へ戻ってきた彼らは、酒場へ行ってみると、さっきまで酒を飲んだくれていた女が倒れているのを見つける。起こそうとするが逆に深い睡魔に襲われて……。あ、そうそう、ここへ来る前に宿屋で体を休めておくこと。



←さっきまで元気だったのに、酔いつぶれてしまったようだ。

1 水晶球は2つある

彼女を起こすための水晶球は2つ。2つの距離が遠く離れているうえに道が細い。故に敵との戦闘を免れることができないのだ。もしも疲れたら導入にいる岩さん（？）の話を聞いてみよう。彼女らは情報を教えてくれたうえ回復もしてくれるとても親切なお方なのだ。2つめの水晶球を壊す前に話しておこう。



水晶球は2つどちらも離れたところにある。



岩さんに話せば体力を回復してくれる。

2 強いぞ水竜さん

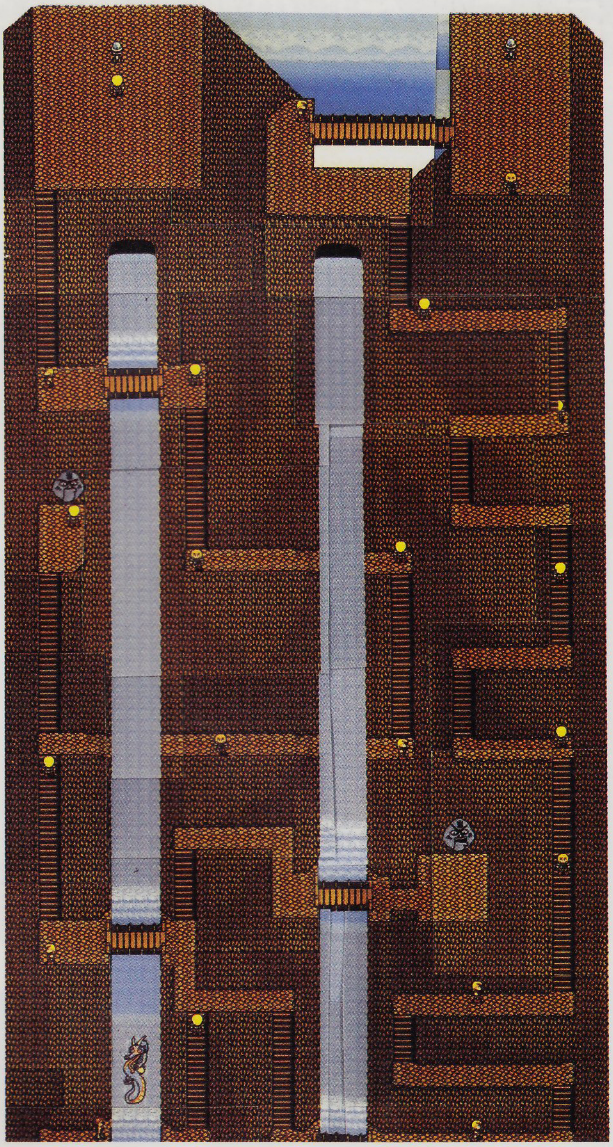
2つの水晶を破壊するとまたもおかしな世界に飛ばされる。女と一緒に酒を飲んだくれているこの世界のボス、水龍さん。風貌とは裏腹に、そーと一強力なので注意して戦うこと。ここまでザコをしっかり倒していればそれなりには戦えると思う。



→娘と一緒に酒を飲んでいる水龍さんだ。



←このお方、かなり強い。前作に出てきたボスなんだよね。



4 ニーゲルの館へ

ニーゲルの娘、ケイの身に何かが起こっているらしいということを聞いた4人はニーゲルの館へ向かう

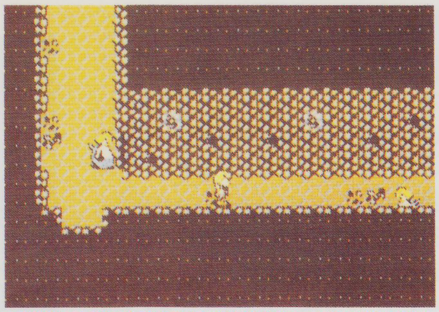
残りのひとりを探し回っている最中、ニーゲルの屋敷で何かがおこっているという話。4人の屋敷に向かうが、扉が開かない。女中の話ではどこかに抜け道があるということなのだが、まったく手がかりがない……。まてよ、たしかニーゲルは温泉を自宅まで引いているんだったよな。それならあそこへ行ってみれば……。案の定、そこにはぽっかりと穴が開いていたのだった。



←どうやらニーゲルの館で何かが起こっているようだ。入口を見つけ出さなくては。

1 入口はどこ？

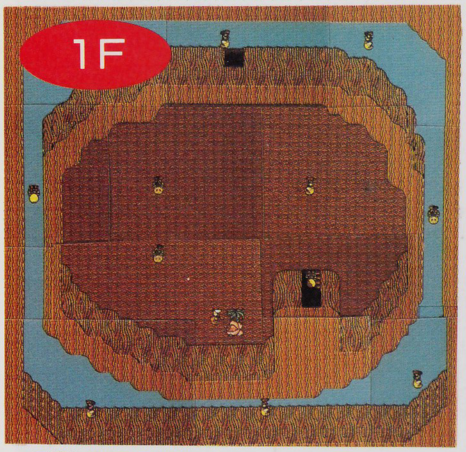
あれだけヒントを書いたんだからこの場所がわからない人は絶対にいないと思う。ここを奥に進むとおかしな場所へ出てしまうだろう。ここはニーゲルの屋敷の風呂場なのだ（流石金持ち、風呂もデカい）。見えない通路を通って上の階へ急ぐのだ。

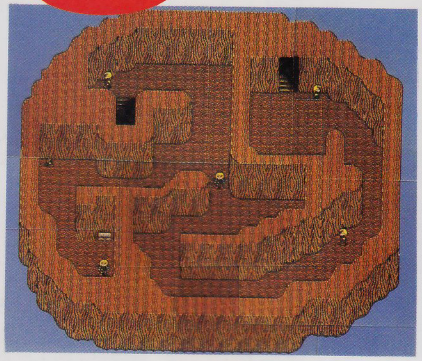


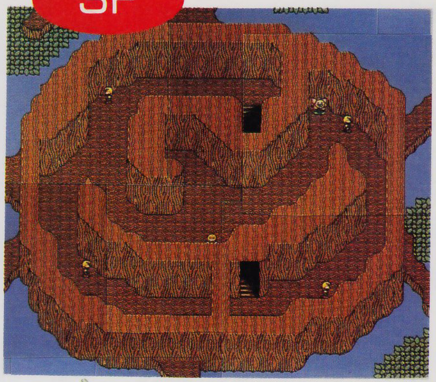
↑本文中でも書いたら大丈夫だと思うけど、こういう感じの場所を探し出せばいいんだよ。わかったでしょう？

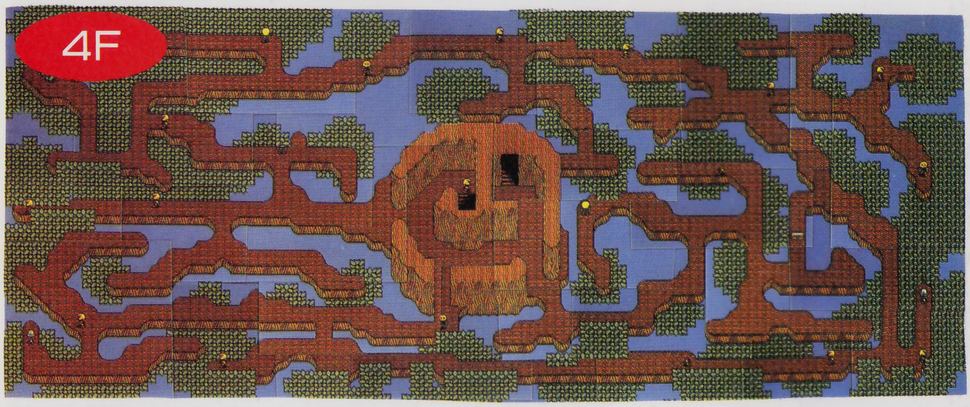
5 ニーゲルの娘の夢の中

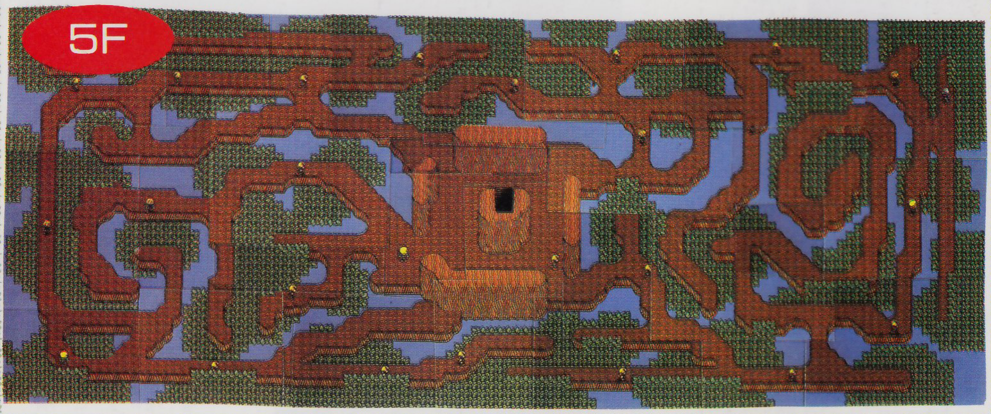
今宵の犠牲者最後のひとりはやはりニーゲルの娘ケイだった。彼女を助ければ悪の野望は費えるのか!?











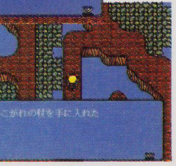
大きな風呂場を抜けて館の1階に上がってみると案の定ケイは爆睡してしまっていた。眠ってしまったケイの夢はうっそうと繁る大木の中。ケイは1階で巨大な花とお話の最中だ。いままで以上にマップが広いうえ、回復ができないので魔法回復の薬をしっかり持って戦いに挑もうぜ。

1 マップが広い!

見てもらえればわかるとおり、この中はとっても広い! マップがあってよかったですね。最上階までに宝箱が2つあり、どちらも武器が入っている。すかさず取って戦力アップだ!



←宝箱は2つ。リートとベトゥムの武器が入っている。



→水晶玉を探すのがタイヘン。敵も多いし。疲れる。

とりあえず攻略はここまで。残りは自分でやってみてくれい。お話は捕らえられたニーゲルを助けるため館へ再び入る場面へと続いていく。あともう少しだよ。

がんばってチョーダイ

2 水晶球は4つもある

ここの水晶球は4階に2つ、5階に2つと合計4つもある。ちょっと見にくいかもしれないが、4階はマップの右下と左下、5階は右上と左上にある。道は複雑に入り組んでるからマップを見て慎重に。でもザコもしっかりやっつけてレベルアップも忘れないように。メルヘンなボス、お花さんもちゃんとレベルアップしていれば楽勝である。こいつを倒してケイを起こせば、めでたく少女たちの危機は救われる。



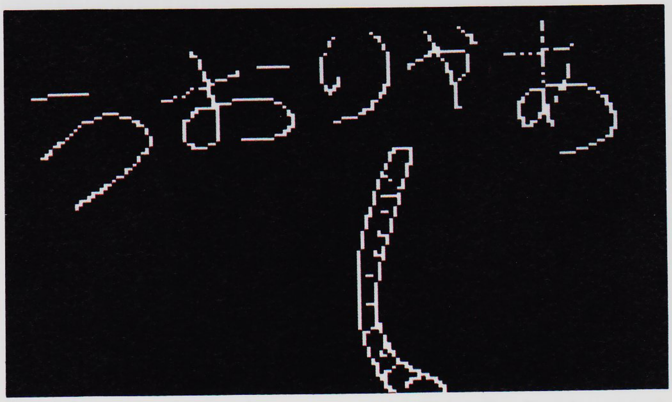
ザコを全滅させてきたてらそれなりのレベルはあるはず。そうでない人は苦労するかも。

電影動画塾

小学校のとき教科書の隅に描いたバラバラ漫画。誰でも一度は経験あるんじゃないかな？　自分の絵を動かしてみたい。そんな気持をかなえてくれるのがこの簡易アニメツール電影動画塾だ！



自分で描いた「ラクガキ」がアニメする!!



最近のゲームというのはよくできたもので、美しいグラフィックに飽き足らずそれをアニメーションさせるのも常識、って感じになってきた。

確かに美しいCGがアニメするのは思わず見とれてしまうくらい素晴らしいものだけど、それを個人レベルでやるにはかなり無理があるってもの。もちろんこの電影動画塾はそんな高度なことをやろうってんじゃない。

むしろラクガキみたいな絵をスラスラっと描いて、そいつをパタパタと動かそうってわけだ。たとえどんなに下手クソな絵でも、自分の描いた絵が動くってのは、なかなか感動的なもんだ。

「CGなんか描いた事ない」なんて言わないで。マウスをもってラクガキ気分でやればいいんだから。とりあえずチャレンジ！

動画と脚本、2つのシステム

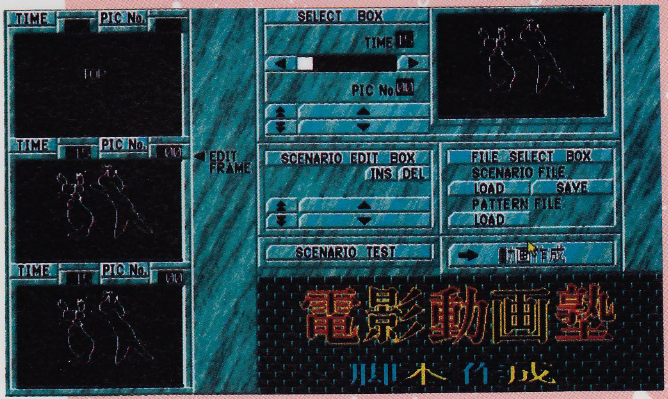
アニメーションを作るにあたって、この電影動画塾のシステムは大きく2つに分かれている。右の画面写真を見てほしい。上がマウスでガリガリ絵を描く「動画作成」の画面で、下がその絵をもとにストーリーを作る「脚本作成」の画面。この2つの基本システムを使って、がんがん絵を描き、どんどん動かしてみよう。

というわけで2つのシステムがあることは分かったかな。それでは、具体的にどういう手順でひとつのアニメを作っていくのかを説明していきたい。とりあえず詳しい説明は次のページでやるのでここでは簡単な流れを追っていこうと思う。

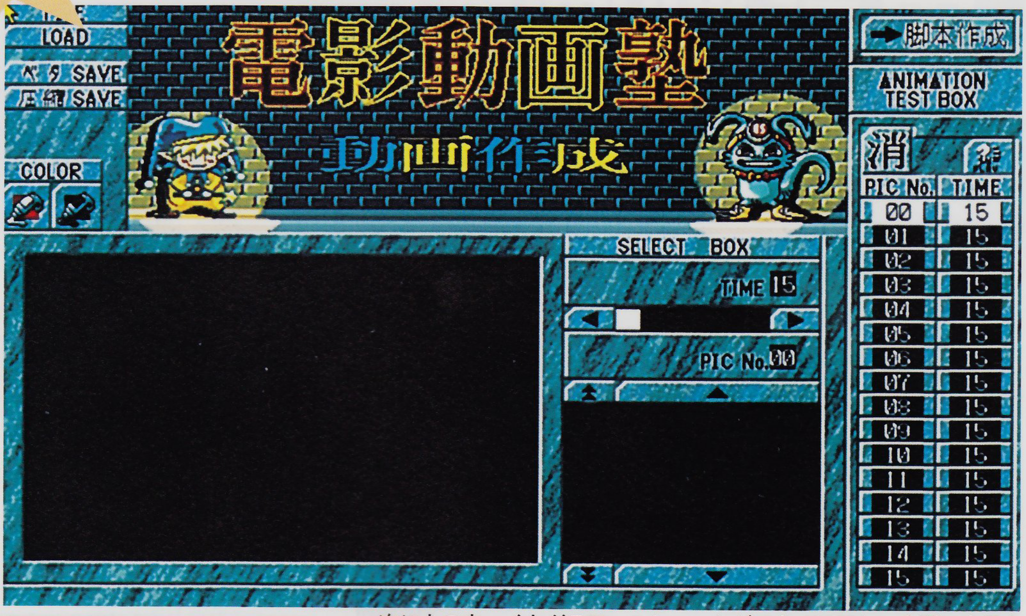
メニュー画面から電影動画塾を選ぶと、最初に出てくる画面は、「動画作成」のほうだ。まずはこの画面で一枚一枚動画を描いていかなければならない。このときにANIMATION TEST BOXで動きのチェックを行ないながら描くといいんじゃないかな。必要枚数絵を描いたらそれをセーブしておこう。

動画が描けたら、「脚本作成」に入ろう。マウスで→脚本作成のところを左クリックすればOK。画面の左に出てる3つのBOXが映画とかのフィルムに対応するのかな。そこにSELECT BOXで真ん中の段のフレーム（EDIT FRAME）の絵を選択し、表示時間を決めるんだ。そしたらSCENARIO EDIT BOXで1コマ動かして次のフレームに移る。それを最後まで繰り返して1本のアニメーションを作り上げるわけだ。出来たらSCENARIO TESTで実行してみよう。完成したら、シナリオのセーブも忘れずにね。





動画作成 とにかく何か描いてみよう



さて、最初に電影動画塾を立ち上げると「動画作成」の画面が表示されるんだけど、みんなの画面も右の写真と同じになったのかな？　まずはこの画面で必要な枚数の動画をお絵描きしましょう。

最初は緻密な計算に基づいてとか、綺麗な絵を描こうとか、そういう難しいことは一切考えないで描いたほうがいい。とりあえず先のことなんか考えず、マウスの赴くままに適当な絵を描いていきましょ。必要なのは上手い絵を描くこととかじゃなく、最後まで描き終えること。

では、コマンドの説明に入るね。

「描画画面」

右上の写真で①の部分が、直接絵を描くところということになる。とりあえず、この画面にマウスカーソルを移動して、マウスの左ボタンを押しながらマウスを動かしてみよう。マウスの動いた軌跡に線画引けたでしょ。これで絵を描いていくわけだ。不幸にして線が出ない人は、おそらくペンの色が黒になってるんだと思う。そういうときは描画画面の左上隅にあるCOLORというところで白の方を選択すればOK。また、描いてて消したいドットがあるときも、このCOLORで黒を選択して白のドットの上から描けば綺麗に消せる。ここで分かると思うけど出せる色は白と黒の2黒だけ。え一少ない、なんて声が聞こえてきそうだけど。しょせんはラクガキだもん。君たちだってパラパラ漫画とかに堂々4色とか付けたりしないでしょ。だからこれで十分。あ、そうだ、色は描画画面の中で右クリックするとそこの色を拾うって芸当が出来ます。だから少し描き始めたら、いちいちCOLORのところまでカーソルを移動させなくてもペンの色は簡単に変えられるわけだ。

「SELECT BOX」

画面上で②の部分。このSELECT BOXはまたウェイトグラフと呼ばれる上の部分と、グラフィック選択画面に下の部分、2つの部分で成り立っている。これからこの2つの詳しい使い方を説明するのでよく読んでちょうだい。

まず、下のグラフィック選択画面なんだけど、上下の矢印をちょっとクリックしてみてごらん。表示されている絵が変わった、もしくは消えたかな。それとPIC No.ってところに表示されている数字も変わったかな？　これが絵の番号で、描画画面で描いているのが何枚目かを表してるわけだ。一枚描いたら、これで次の次のPIC No.にして、どんどん描いていこう。ちなみに絵は0～63番までの64枚まで扱えるけど、まあ64枚にもなる大作はそんなに出てこないだろうからこの位の枚数で十分かな。

次に上のウェイトグラフ。これは次に説明するANIMATION TEST BOXで使うんだけど、アニメーション・パターンをチェックするときの各コマの表示時間を指定する所だ。左右の矢印やグラフの中を左クリックして、長さを変えることができ、TIMEという所に表示されている数字が指定されている表示時間の長さなわけ。表示時間は0～95までで、0にするとテストするとき絵は画面に表示されず飛ばされちゃいます。

「ANIMATION TEST BOX」

何枚が描いたら、ちゃんと動くかどうか試してみたくなる。当然ね。そこで、ちゃんとしたシナリオを作る前にこのANIMATION TEST BOXで動きをテストしようってわけ。画面でいえば③の部分がこのBOXになるんだけど、何だか数字が並んでて良く分からないよね。ここがテトスするアニメーション・パターンのリストで、このBOXでの簡易的なシナリオだと思ってくれれば結構。上から1段ずつ1コマ分に相当し、全部で16コマ分。つまり、1度に絵を16枚まで動かしてことができるわけだ。このリストの見方は、左側の数字がPIC No.で絵の番号を表し、右側がTIMEでその表示時間。表示する順番は上から順になっているんだ。使い方は、まずカーソルを目的のコマのところに持って、左クリックで決定すると、反転してる部分がそこに移ったよね。それが、現在選択しているコマの場所だ。そこのコマの絵や表示時間を変えたければ、先に説明した、SELECT BOXで絵の番号と、表示時間を設定するんだ。飛ばしたいパターンはさっきウェイトグラフのところでも言ったけど、時間は0に指定するとそのパターンは表示しないってわけ。

一通り設定したら、右上にあるPLAYを左クリックしてみよう。画面が切り替わって、今まで描いたのが大きくなってアニメーションしたかな？　上手く動いたらおめでとう。すぐ上の脚本作成を左クリックしてちゃんとしたシナリオを作ろう。動きが変だったら、各コマの表示時間を調整したりして上手くいくまで頑張ろう。

ファイルについて（セーブ・ロード）

せっかく作った作品だ、保存しないで消しちゃうのはもったいなさすぎる。ってなわけで、ここではセーブとロード、つまりファイル関係について説明したい。基本は動画作成でも脚本作成でも変わらないのでまとめてしまったけどいいよね。セーブするには動画作成なら④のFILEのところ、脚本作成なら③のFILE SELECT BOXのところで行うわけだ。

セーブなんかをする前にまず一つ。セーブ用データディスクを作っておきましょう。これはMS-DOSフォーマットをしたディスクを用意すればOK。フォーマットの仕方は、DOSのFORMATコマンドなんかで出来るでしょう。

まず知ってほしいのは、電影動画塾では、パターンファイル（拡張子.CN0または、KG0）とシナリオファイル（拡張子.KA1）の２つのファイルを扱うってこと。

パターンファイルは動画作成で作った０〜64番の絵のデータ。シナリオファイルは脚本作成で作ったシナリオのデータ。それぞれ別のファイルに分かれているってわけだ。それぞれ、動画作成時、脚本作成時にセーブ・ロードを選べばOK。例外的に脚本作成のときでもパターンファイルはロードできる。

ロードはLOADをクリックすればロードできるファイル名が表示されるので、それを選択して読み込める。このとき上に出てる←A→はドライブ名で、横の矢印で変えることができる。セーブはSAVEをクリックしてファイル名を選択するか、新しいファイルならばNEW FILEを選択してファイル名を入力する（このとき拡張子は不要）。ディスクステーションのディスクにはプログラムが入っているため、なるべくセーブはデータディスクを作ってそこに入れるようにしよう。また動画作成のセーブに関してはベタSAVEと圧縮SAVEがあるけど、圧縮SAVEの方がファイルが小さく効率が良いのでこれを選ぼう。ベタSAVEは後述の市販ツールとの互換のためにあるヤツなのでそれを参照してちょうだい。

脚本作成 何コマ目にどの絵を入れる？

動画が完成しアニメーションのチェックが終わったら、いよいよ仕上げの脚本作成に入る。脚本作成は動画作成でANIMATION TEST BOXでやったことと同様の事をやるんだけど、アニメーションの一部分のテストではなく、全体を通して表示時間と絵をそれぞれのコマに設定していくわけだ。

画面の左の３つの画面は真ん中が現在設計しているフレーム（コマ）で上下のはその前後のフレームだ。これを見ながらシナリオを作っていけばいいってわけ。

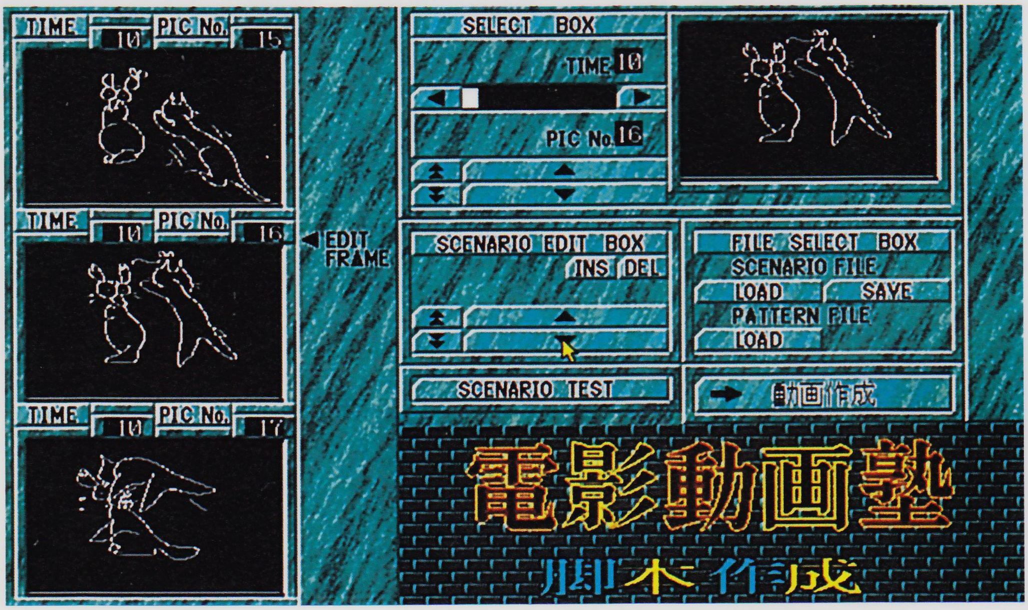
「SELECT BOX」

下の写真で①の部分がSELECT BOXなんだけど、基本的に動画作成のときのと大差はない。動画作成の説明を繰り返すことになるけど、グラフィック選択画面では、PIC No.を上下の矢印で選択し、ウェントグラフでは左右の矢印やグラフの中をクリックすること↗で表示時間を設定する。もちろんPIC No.は動画作成で描いた、０〜63番の間だし、TIMEは０〜95の間で設定する。そしてTIME０だとそのフレームは飛ばすから、表示してくれないよ。でも、この脚本作成は本番だから、０にしてもあまり意味はないなぁ。表示時間や絵の選択は動画作成でやったのを参考にすればいいんじゃないかな

「SCENARIO EDIT BOX」

動画作成のときのANIMATION TEST BOXに対して、下の写真で②の部分のSCENARIO EDIT BOXが存在する。だいぶ趣が違うようだけど基本的なことは変わってないのでご安心を。動画作成のときは表になってPIC No.とTIMEが並んでいたけど、それに対応するのが左の３つのフレームなんだ。マウスで上下の矢印をクリックしてごらん。クリックした矢印の方向に３つの画面がスクロールしたよね。そして、各フレームの上にPIC No.とTIMEが表示されているはず。そいつが、動画作成のときの表と同じなんだ。シナリオ全体は見れないけど、前後の絵が見れるのでやりやすいと思うけどどうかな。

BOXの右上にあるINSとDELは現在設定してるフレームのところに新たにフレームを挿入したり、真ん中にあるフレームを削除して詰めたりできる。また、シナリオの最後にくると、次のフレームにBOTTOMって表示が出てるけど、このとき▽をクリックするとどんどん新たなフレームが挿入されていくってこともわかるね。最後にSCENARIO TESTで実行だ！



サンプル作品を見てみよう！

右の連続写真はサンプルとして付いてくる'MUSHI'ってファイル名の作品だ。しゃくとり虫が一生懸命動いているのがなかなか楽しい作品だ。写真は右上から下に３列に渡って動いている。紙面の都合で何枚か間引いて載せてるけど大体分かると思う。

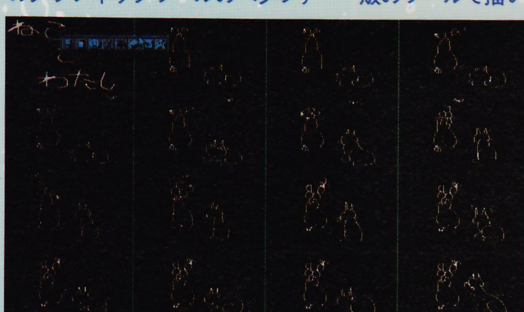
こういったサンプルの見方は、前ページのファイル（セーブ・ロード）の項を参考にしてくれれば良いんだけど、それじゃ不親切なので、ここでもちょっと説明しよう。まず、脚本作成に入って、FILE SELECT BOXのPATTERN FILEのLOADをクリックすると読み込むファイルを選ぶようになるので、マウスで選択してクリック。してそこでも同じファイル名をクリックすればOKだ。SCENARIO TESTで楽しんじゃおう。ファイルの操作の練習にもなるし、一度読み込んで見てちょうだい。

サンプル作品は'MUSHI'と'ROPE2'と'BUBBLE'の３つが入っているはず。'ROPE2'縄飛跳びをする女の子のアニメ。'BUBBLE'はその名の通り泡です、泡。はどれも素朴ながら良く出来ているので、自分で作るときに参考にすると良いんじゃないかな。



市販のツールで描画 → コンバート

電影動画塾のベタSAVEは市販のグラフィックツールのベタファイルと互換性がある。だから、市販のツールで描いてそれを電影動画塾で動かすということもできる。



具体的には下の写真のように画面を16分割して左上から右に一枚一枚描いていけば良い。ただし使える色はパレット番号で０（黒）と15（白）だけだ。他の色は使わないように。これを各グラフィックツールのベタ（非圧縮）セーブ機能でセーブする。このベタセーブができないとコンバートできないので、お持ちのグラフィックツールのマニュアルを参照して確認してネ。

出来たファイルの拡張子は.B0や.R0といった４種類のはず。この中で.B0以外は消してしまい、リネームして.B0の拡張子を.KG0にする。ちなみにこれは絵の番号が０～15のとき、16以降の番号にしたければ、拡張子を.KG1、.KG2、.KG3にすれば、それぞれ16～31、32～47、48～63に対応する。

ちなみに、ベタセーブできるツールはマルチペイントやZ's STAFF 、アートV、アートマスターコアなんかが有名どころかな。対応してるなら自分の使い慣れてるツールを使うほうが良いもんね。

読者最前線

読者の読者による読者のためのページである



募集 Ⅰ

『愛の辞典』

まんずは『愛の辞典』。こりはなにかっちゅーとA・ビアスの『悪魔の辞典』を業界用語のみでやってしまおうというわけ。テーマはこちらから提示。それをみんなが考えていくわけだ。とりあえず第一回はVol. 2でお題を発表する。心して待つべし。

えーと、全然関係ない話なんだけど、レーザーアクティブのモニターをしてきました。はっきりいって"これから"のメディアだからあんまりとやかく言えないけど「先が読めない」ですな。実写の取り込み＝リアル、では語れないのはみんなもわかるよね。『ピラミ◯ド・アド◯ンチャー』とかははっきりいってシューティングゲームとしてはあまりにも煮詰め方が甘い。CG部分と実写取り込みのバランスの悪さ、今時これはないだろう…の効果音、そしてカタルシス不足などなど。批判はしたくないが「どおしてこんな状態で出しちゃったワケ？」な感じですよ。『I W◯LL』は結構、先ゆき良くなってゆきそうな、感じのいいソフトでした。他はCDロムで事足りそうなソフトだったな。

募集 Ⅱ

ひゅーまん うぉっちんぐ

（続き）デー◯ン閣下が出てくる『悪魔の裁判』はパーティーゲームとしてはイイ線だけど、わざわざレーザーアクティブにしなくてもね。テキスト部分が弱い。

あ、さておき。『ひゅーまんうぉっちんぐ』だ。知人の奇行、身内の恥、隣人の癖、見ず知らずのおばさんの失敗まで、幅広く募集するから、報告よろしく。

募集 Ⅲ

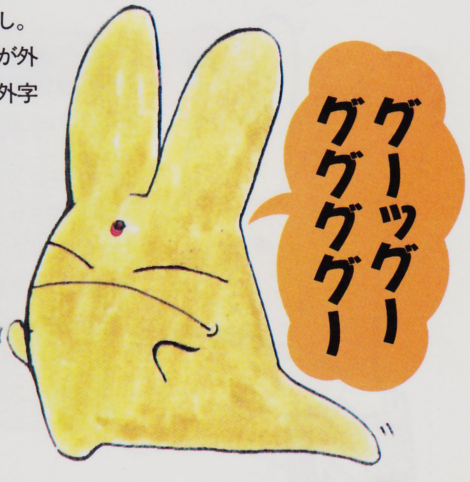
外字の森

USKCGMを使ってつくった楽しい外字データを募集。データを作れない人は葉書でも可だ。お笑いからシリアスまで、幅広く門戸を広げとくから腕に覚えのある人はぜひ。16×16、32×32、48×48の3部門あり。少ないドットで精密なものを作るも良し、沢山のドットで超過密なものを作るも良し。身内の話で恐縮だが、家の妹が外字マニアで、よくワープロで外字を作っていたっけ。「口から泡を吹くマンボウ」とかヘンなヤツ。え、いつか見せてあげますよ。ほんと。葉書に書くばやいは方眼紙を拡大コピーして張りつけるとよろしい。わかりやすいしね。カーバンクルも描いてね。

募集 Ⅳ

運動会で一等賞

「う」で始まり「う」で終わる短いポエムを作ってください。俳句や和歌も可です。メルヘンからシリアスまで、題材はなんでもアリです。全ての宛て先は〒732広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210 ㈱コンパイル DS『読者投稿』各コーナー宛で。



文句を受けつける愛のページ
その名もズバリ『文句コーナー』



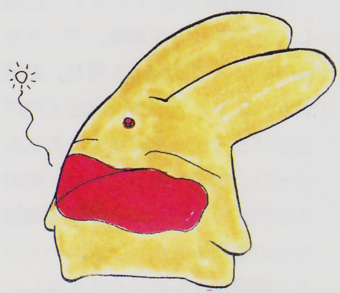
文句は一手に引き受けた！　それが「文句コーナー」だ。名前は情けないが重要なコーナーだ。DSに関するおおよそすべての文句を受けつけ、解決し、活性してゆこうというもの。ま、堅苦しく考えずに「てめー、気にいらねぇんだよ」とか「あんでこうしねぇんだよ」とかそんなんでいいです。あと、ゲームへの具体的な注文もここで受け付けよう。

でも、なんだね、あれだね、文句てのは出そうと思うと出ないね。改まって言うものでもないしさ。その場の勢いで言っちゃうって感じ。無理に文章に直したりすると“ああ、やっぱオレって大人げないなぁ”ってしんみりしちゃったりね。25歳過ぎくらいの人ってそういうの無い？　あるでしょ。妙に大人にならなきゃいけない時間と、怒りのマグマを噴出させなきゃいけない時間と。腐っちゃうのは嫌だけどトンガリ過ぎて目立つのも嫌、とかね。うん。だからみんなもこのコーナーで大人になろう！　なぁーんつって。

文句を吐きながらも社会の仕組みを勉強できちゃうのが理想だよね。本当はあんまりいろんなこと知りすぎないほうがいいんだろうけど。「なぜ」「どうして」を理論的に処理することによって世の中スムーズにいくことがあるんだよ。それは変なあきらめとかじゃなくて自分自身を快適にするためのものだったりするわけさ。なにがなんでも納得いかねぇ、じゃなくて「じゃあ納得するにはどうすればいいのか」を考えなくちゃ。

教えて!! へんしうちょう

あー、脱線しまくった。ところで『教えて！　へんしうちょう』だが、これはいわゆるひとつのユーザーサポート誌上編。「ゲームのここでつまってるんですけど」とか「トランスボーダーの無敵モードを教えて」なんてので結構ざんす。「これ教えたらつまんないよな」という質問以外には答えていくつもりです。かくなる私は指先を使うゲームが大の苦手です。さぁ、俺と一緒に盛り上がろう！って、自分で言ってどうする。



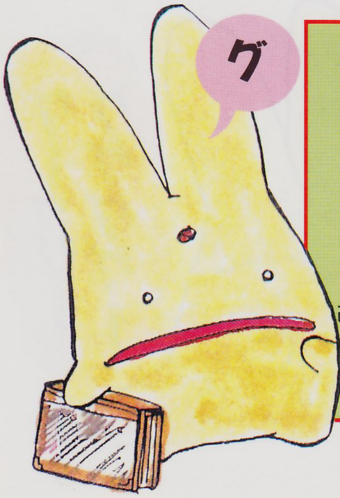
おら、まじめに描かんかい
『描いて描いて、イラスト描いて』

イラストコーナーです。紙に描くほうと、CGするほうの２部門設けます。紙のほうはいいとしてCGのほう。どうすんべぇ。グラフィックツールの種類を明記してもらうか、あるいはローダーをつけてもらうかしてだな、うん。すまん。いいテを思いつかなんだ。「これならコンパイルの方々も大丈夫だべ」という方法で懇切丁寧にマニュアル書いてくれりゃいいや。あ、しかしこれディスクの方に入るんだろうか？　ねぇ、北野編集長？「容量ありませんよ」…そ、そんな。ああ、思えばテキストコーナー（前ページ参照）の分も確保しなきゃいけないんだ。

っつーワケで投稿のおさらい。

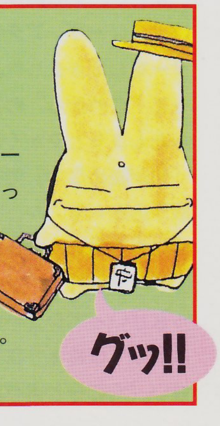
①テキストコーナー
（ディスクに掲載します）
（a）愛の辞典
（b）ひゅーまんうぉっちんぐ
（c）外字の森
（d）運動会で一等賞
②文句コーナー
③教えて！　へんしうちょう
④イラスト描いて

んな感じかな。くれぐれも文句コーナーをディスクなんかで送ってこないようにね。送ってきてもいいけどさ。すべての宛て先は〒732広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210　㈱コンパイル各コーナー宛で。



編集尾の“はるかなる機甲師団”
ドイツのレオ２が実戦を経験してないのは非常にいいことなのだが

『トランスボーダー』に登場する戦車・レオパルド１Ａ４について少し書こう。１Ａ４は旧西ドイツの名戦車レオパルド１の改良型だ。鋳造砲塔だったＡ１、Ａ２と違い、対HEAT弾装甲とも言えるスペースドアーマーを装備。その外観は大きく変化した。光学照準機もグレードアップし、21世紀まで十分に戦えるレベルに達したのだ。事実、カナダ軍のＡ４は何年か前の砲術競技会でなみいる各国の最新鋭戦車を抑えて優勝。英国の誇るチャレンジャー戦車を改良に踏み切らせるきっかけを作った（と思う）。そんなこんなでレオ１Ａ４は優秀なのだ。通好みの一台といえよう。





次号予告だがや!!



熱血バリバリRPG〝すげーボリューム、すげー迫力〟

『エスパー無宿』

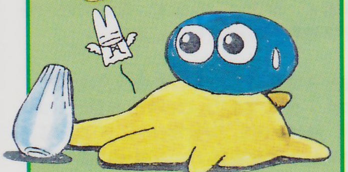
さて、期待のRPG、その名もずばり『エスパー無宿』!! 怒りを体の一点に集中させる能力を持つ主人公。ひょんなことから異端者とみなされて故郷を追い出される羽目に。旅の先で彼はなにを見て、何を掴むのか…なーんつって。そんなにシリアスに構えなくても楽しめるRPGだよ。200ラインの巨大なキャラクターが画面狭しと暴れまくる、ドつきまくる！ ウーン、こいつでアクションゲームつくれませんか？ 北野編集長。「考えときます」えーっ、見たいな、やりたいなー。んま、今回はこれくらいにしておこう。とにかくその反響次第ではアクションゲーム化も辞さない（そこまで言っていいのかよー）『エスパー無宿』。期待しまくりやがってくれ！

↑おお、かっこいい！ いちおう今は伏せておくが、こいつは重要なキャラクターなんだよ。

←主人公の雄姿。見てくれは悪いがいわゆる豪傑さん。けっして悪人ではないぞ。いいものだぞ。

絶好調だよ なぞぷよ

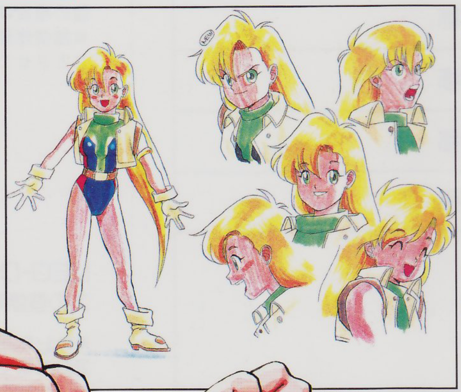
問題発表ができるかもしれない『なぞぷよ』。フレッシュでハードな問題がまたも君を苦しめるぞ。若者だったらやらなきゃな。

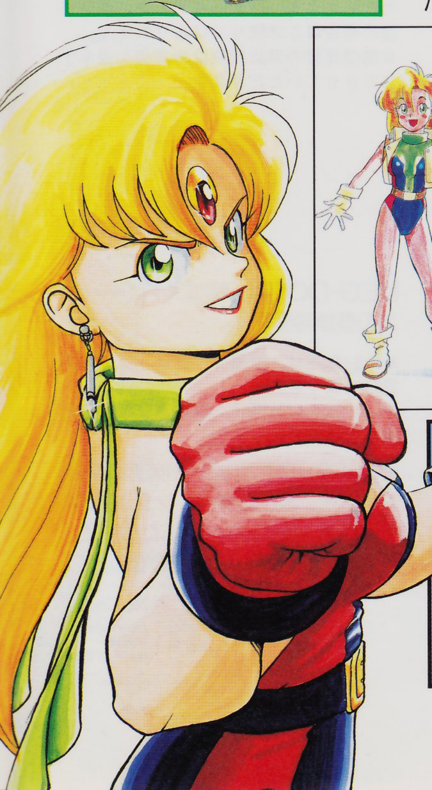


宇宙駆けるダイナマイトバディ

LADY BONO!!

かつてDSに連載されて大好評だった『LADY BONO！』再掲載！ 宇宙の果てから悪の女吸血鬼＝ミルキー・バーンを追って地球にやってきたレディー・ボノ（本名：ボイスター・ノウランジー）。彼女のちょっとおマヌーで、でもキュートな活躍を描いたアドベンチャーゲームだ。アイコンがアメニーションしたり出てくる女の子がみんな可愛かったりセリフがおかしかったり、もう、隅から隅まで楽しめることうけあい！





デビルフォース ◆気になる後編◆

いよいよ後編に突入。ルーディーたち一行は邪教の本拠地・西の大陸に上陸。果してドルメーガは何をたくらんでいるのか？ 女神の剣に秘められた謎とは？ ベルナーの仇は討てるのか？ 全てが渦巻く急展開！ 予想もつかないラストシーンに君の胸は熱くなるはずだ！



→後編にはいってますます各人の活躍に期待がかかる。君のゲルダはちゃんと育っているかな？ レベルアップは大切だ。

その他にもこんなゲームがギッチギチ

他にもミニゲーム『ケロ助の寒中特訓』やテキストコーナー、アップルソースシリーズなどが目白押し。次号は12月の発売だ。どうだ、待てまい！ 待てない君は月刊化希望の葉書を書くのだな、ふふふふふのふ。あー、しんど…



↑このよーにケロ助はとってもファニー、だ。

保証規定

無償修理の範囲は？

・保証期間中（購入後６カ月以内）に、材料上か、製造上のミスで不良が発生した場合は無償で直します。

有償修理の範囲は？

▲誤った使い方や、不適当な取扱をして、発生した不備、損傷。
▲コンパイル以外で修理、改造をし、正常に作動しなかった場合。
▲故障の原因がハード（機器）あった場合。
▲買った後で、持ち運び中に発生した損傷。
▲取説や、エンベロープに書いてある注意を無視して、壊した時。
★保証期間が終わっても、有償で修理します。

保証できない場合

・以下の場合は、保証の対象外になります。
▲天災、地変、火災、公害、電圧異常等、予測できない外部的原因による損傷。
▲ハード環境が原因で、動かない時。
▲出来上がったプログラム以上の修理要求をされる時。
▲弊社商品（ソフトウェア及び取説）が原因で発生する２次的な結果、損害（例えば、彼女にふられたとか、電気代がかさむとか)。
▲外国で使う時。
▲営利目的で使う場合。
▲コンパイルて作ったラベルシール以外のシールが貼ってある時。

アフターサービスカード

この用紙はコピーしてご使用下さい。

ディスクステーション Ⅰ

フリガナ	電話番号　（　　）	
氏名	性別　男　女	年齢　　歳
住所		
パソコンの機種（例：PC-9821M2）	□3.5inch　□5 inch	

ディップスイッチの状態

	SW-1	SW-2	SW-3
	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8
OFF	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□
ON	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□

MS-DOSのバージョン　Ver.　　（ハードディスクを使用している場合）

周辺機器など		
ハードディスク	メーカー	名称
増設ディスクドライブ	メーカー	名称
増設RAMボード	メーカー	名称
FM音源ボード	メーカー	名称
その他（　　　）	メーカー	名称

症状（画面状態など詳しくご記入下さい）

宛先　〒732広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210
㈱コンパイル　「修理サービス」係　☎082-263-6165
フロッピーディスクは折れ曲がらないよう、厚紙などで補強して下さい。

この度は、本商品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。製品には万全をきしておりますが、万一、不足品や、不良品、自然故障、等が発生した場合は、このアフターサービスカードに必要事項を記入して、当社まで送り下さい（不良、故障の場合は現品も一緒に送ってください)。商品取扱説明書の保証規定に基づいて、無償あるいは有償で、お取換え、修復いたします。無償修理の場合は送料等の返金も致します。

なお有償修復の場合の修復代金は、ディスク１枚につき〝1,240円〞(修復代1,000円、送料210円、消費税30円）です。郵便小為替か現金書留で、この保証書と壊れたディスクも一緒お送り下さい。無償修復の場合はこの限りではありません。
※無償修理の保証期間は商品購入後６ケ月とさせていただきます。

Disc Station

Disc Station 1

1993年11月5日発行
発行所・英知出版
〒160東京都新宿区愛住町13-10曙橋K-1ビル
☎03(3356)4431
編集発行人・仁井谷正充
尾和秀之
定価2980円
(本体2893円)

ISBN4-7542-2010-2 C0076 P2980E

印刷所・凸版印刷株式会社